

PlayStation • PC • Dreamcast • PlayStation 2 • Nintendo 64 • Game Boy



boNus

NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE



Final Fantasy IX

Cool Boarders 2001

Knockout Kings 2001

The Mummy

Blade



Glavna nagrada u našoj nagradnoj igri

Metropolis Street Racer

Unreal Tournament

PS2
PlayStation 2

HITMAN

Codename 47



broj 9 • godina I
cena: 99 dinara

CR: 4 DEM • BIH: 5 KM • MK: 150 DEN

ISSN 1450-8400



9 771450 840003

Poslednje kolo velike nagradne igre • Poster • Vesti • Irikovi
Biramo najbolje igre 2000 • Novi dodaci • Pomagajte drugovi
Majstor Raša: Dual Shock kontroler na PC • Rešenje: Fear Effect

Da li znate šta je vrhunsko vozačko iskustvo?



360 MODENA RACING WHEEL

Da biste iskusili vrhunsko vozačko iskustvo, pored dobrih kola, potrebna vam je i odlična kontrola. Zato nabavite najbolji volan za PlayStation. **360 Modena Racing Wheel** je kopija trkačkog volana istoimenog bolidu, prilikom čije izrad je posebna pažnja obraćena i na najsitnije detalje, tako da zadovolji sve standarde stručnjaka Ferrarija, koji su ovom proizvodu odobrili svoju licencu.

Opremljen je ergonomskim rukohvatima koji su izrađeni od reljefne gume, što omogućava maksimalan komfor. Jedinstveni način menjanja brzina je naravno preuzet direktno iz Ferrarijeve formule. Specijalni vibro-motori zatresće volan svaki put kada se sudarite, prevrnete ili nađete na neravnine. Analogna kontrola vam omogućava da skrećete u zavisnosti od jačine kojom okrenete volan, a pedale za gas i kočnicu pobrinuće se za agresivnije ubrzanje, odnosno, kočenje.

Za sve prave ljubitelje dobre vožnje, **360 Modena Racing Wheel** je dodatak za PlayStation koji vrlo brzo postaje nezamenljiv. Kompatibilan je sa PlayStation, PlayStation 2 i PS One konzolama.

BeSOFT

Centrala: Beograd, Gospodara Vučića 160

Novi telefoni: 011/ 30 45 700, 30 45 701, 421 355

Centar: Beograd, Lole Ribara (Svetogorska) 47. Tel: 011/3222 606

Novi Sad: Miletićeva 36, Tel. 021/ 617 038, 064/117 53 36

Zemun: Ivićeva 3, Tel: 011/ 198 008



boNUS
MIAJ JOSVIĆ ČASOPIS O IGRAMA ZA KOSKOLE

Osnivač i izdavač:
Bonus World

Direktor i odgovorni urednik:
Miroslav Petrović

Glavni urednik i dizajn:
Darko Wolf

Grafički urednik:
Dejan Wolf

Grafička priprema:
Branko Jeković

Marketing:
Dejan Wolf
telefon: 011/340-77-12

Redakcija:
Miljan Lakić, Uroš Tomic,
Gradimir Joksimović, Mihaljo Tešić

Ilustracije:
Valentin Šalja

Lektura i korektura:
Mirela Zoi Jeković

Saradnici u ovom broju:
Igor Simić, Miloš Marković,
Miroslav Đorđević, Radovan Subotić,
Satori Jo, Galeb, Petar Mišić

Kako nas možete kontaktirati:

Adresa:
BONUS, Poštanski Fah 32,
11050 Beograd 22

e-mail:
bonus@eunet.yu

Novi telefon redakcije:
(011) 340-77-12
340-77-36

Pretpлата:

za detaljnije uslove pretplate
pogledajte strane 37 i 39

SLEDEĆI BROJ ČASOPIJA ĆE
SE NA KIOSCIMA POJAVITI
25. JANUARA 2001.

"Veju veju pahulje, sneg po staklu šara, stiže nova godina, a odlazi stara" (ili nešto tome slično, koliko me sećanje služi).

Jeste, istina je, evo već nama nove godine. Doduše, pahulje još ne veju, ali je zato prava mečava novih igara. Ovo je vreme kada nas proizvođači zatrpavaju svojim najboljim ostvarenjima, jer je poznato da se u ovo doba godine najlakše rastajemo s novcem. Posebno su ažurni bili proizvođači platformi, i to onih sa likovima iz najpoznatijih crtača, tako da su nam se na našim konzolama pridružili i Pera Detlić, Duško Dugouško, Patak Dača, Aladin ...

Pokušali smo da se prisetime i ostalih dobrih igara koje su izašle tokom ove godine, i kako nismo mogli da se opredelimo koje su igre najbolje, rešili smo da taj izbor prepustimo vama. Napravili smo kategorije, predložili po 5 igara, a na vama je da ih izabrete. U sledećem broju svi ćemo znati koje su to igre obeležile 2000.

Pošto smo svi u novogodišnjem raspoloženju i želimo da obradujemo svoje najbliže poklonima, i mi smo pripremili nešto za vas. U toku je poslednje kolo naše velike nagradne igre i oni najsrećniji će godinu početi bogatiji za neku od super vrednih nagrada: PlayStation 2, volan, PlayStation, kontroler ... Zato šaljite vaše kupone i čekajte Deda Mraza.

Još uvek se ne smiruju strasti oko uvođenja PC igara u naš časopis. Jedni nas podržavaju, drugi ne. Još jednom ponavljamo: mi smo časopis o konzolama i takav ostajemo. Čak i najpoznatiji i najveći časopisi u svetu kao što su EGM ili GamePro imaju mali deo posvećen PC igrama.

Da bi pomirio ova dva zavađena sveta, Majstor Raša je pripremio nešto specijalno: kako da priključite svoj Dual Shock kontroler na PC. Tako će valjda svi biti zadovoljni.

Ispred ljudi koji stoje iza našeg časopisa svim čitaocima želim sretnu Novu godinu i puno sati provedenih uz nove igre i naravno naš i vaš časopis!

D Wolf

P.S. Zbog gužve u štampariji od nekih od vas časopisi će stići bez zaštitne folije. Ne brinite se, nisu zaraženi!!



reč urednika



102 Dalmatians

00



Metropolis Street Racer

00



The Mummy

00



No One Lives Forever

00

mi i vi na ti 08

vesti 10

predstavljamo 14

Godina za nama je oblovala odličnim igrama. Mi vam predlažemo, a na vama je da izaberete najbolje igre 2000.

na vidiku 16

Šta ćemo igrati na konzolama narednih meseci, saznajte pre svih.

nove igre 21

evo rešenja 67

Za sve one koji su se uplašili da sami pređu igru Fear Effect, radosna vest: rešenje je tu. Samo hrabro napred.

drži vodu 73

Da bi pomirio dva sveta, Majstor Raša nam otkriva svoj najnoviji projekat: kako da zakačite svoj Dual Shock kontroler na PC

trikovi 74

hardware 80

pomagajte drugovi 81

Ne odustajte, ima nade ... pošaljite nam pismo i možda tamo ima nekoga ko zna odgovor na vaše pitanje

mali oglasi 81

top liste 82

Sony Playstation	
007 Racing	47
102 Dalmatians	33
Army Man Air Attack2	34
Blade	36
Bugs Bunny & Taz Time Busters	37
Chicken Run	26
Cool Boarders 2001	28
Crash Bash	32
Donald Duck Going Quackers	39
Emperor's New Groove	48
Final Fantasy IX	22
Hugo	25
Impossible Crisis	46
ISS Pro 2001	33
Knockout Kings 2001	24
NBA Shoot Out 2001	45
Persona 2 Eternal Punishment	16
Princ Naseem Boxing	29
Ready 2 Rumble Round 2	36
Sheep	29
Spec Ops Ranger Elite	40
Tales Of Eternia	17
The Grinch	30
The Mummy	38
Toy Story Racer	18
Vanishing Point	19
Woody Woodpecker Racing	48

PlayStation 2	
Sky Odyssey	57
Fear Effect 2: Retro Hell	16
MDK 2 Armageddon	17
NCAA Final Four 2001	18
Ring Of Red	19
Unreal Tournament	56

Nintendo 64	
Banjo Toxie	49
Indiana Jones & The Infernal Machine	17

Game Boy Color	
Donkey Kong Country	51
Harvest Moon 2	51
Micro Machines V3	19

Dreamcast	
Daytona DC	56
Gundam	17
Illbleed	17
Kao the Kangaroo	16
Maken X	54
Metropolis Street Racer	52
Shenmue	53

PC	
Anachronox	16
Dark Ages of Camelot	18
Hitman Codename 47	60
MechWarrior4 Vengeance	62
Mercedes Truck Racing	19
No One Lives Forever	64
Sacrifice	58

Spisak oglašivača :

Beosoft	2, 7, 13, 35, 84
Spin	5
PC Petak	9
Beograd On Line	9
ZDE	20
Duh Games	23
CD Shop Gogio Game Boy	24
GL Soft	27
Pričaonica	31
Game club PlayStation	32
Pobednik	41
SBS	45
Cedeteka MK	47
Master CD	50
Media Play	55
Shine	57
Extreme Plato	59
Pakom	61, 83
Vicoteka	63
Panos	65
EX SBS	65
Exit Production	66
Trik	79

Maloprodaja i Veleprodaja

SPIN

Niš, B.C. Kalča lok DI-113



Najveći izbor igara
i programa
na jednom mestu
za PC, Sony, PS 2,
SEGA Dreamcast,
VCD i DVD filmova



PC
CD
ROM

Konzole i dodatna oprema

Opremite svoj klub po najpovoljnijim cenama



Radno vreme :
9-21
subotom 9-16



018 / 548-007

nagradna

Evo nas i u zadnjem kolu naše velike nagradne igre, krcate izuzetno vrednim nagradama. Da biste postali vlasnik nekih od njih, bilo je potrebno je da nas redovno čitate u predhodna 3 broja i sakupljate nagradne kupone, ukoliko želite neku od glavnih nagrada, ili odgovorite na nagradno pitanje, za neku od mesečnih nagrada. Uz malo sreće, postaćete ponosni vlasnik PlayStation 2 konzole, volana, analognog kontrolera ili neke druge od preko 150 nagrada. Evo šta smo sve pripremili za vas:

2. NAGRADA

PlayStation konzola



4 X

PSX memorijska kartica

1. NAGRADA

PlayStation konzola



4 X

PSX šolje



4 X

PSX torba



4 X

PSX analogni kontroler



Ukoliko vas zanimaju nagrade iz naše mesečne nagradne igre, odgovorite na pitanje, upišite ga na anketni listić i pošaljite na našu adresu. Za sve one koje bi želeli nešto više, recimo volan, potrebno je da iseku kupon iz ovog i predhodna 2 broja, sva 3 spakuju u kovertu i pošalju na našu adresu:

BONUS, poštanski fah 32, 11050 Beograd 22,

sa obaveznom naznakom - ZA NAGRADNU IGRU

Zbog prestanka emitovanja emisije BONUS NIVO na BK televiziji, veliko izvlačenje biće obavljeno 12. januara 2001. u prostorijama časopisa. Zato požurite i zgrabite vašu sreću.

Nagradno pitanje za ovaj mesec:

**KAKO GLASI 3. PITANJE POD OPCIJOM 2
NA TELEFONSKOM SERVISU 041-20-20-20?**

**KUPON
3**

ka

igra



3. NAGRADA Mobilni telefon

4. NAGRADA volan za PlayStation



40 X PSX igara

20 tromesečnih pretplata na list **boPlus**
20 majica **boPlus**
20 kačketa **boPlus**
30 majica **FRUIT OF THE LOOM**

Spisak dobitnika mesečnih nagrada iz broja 8

PSX kolja
PSX disk:

Miloš Marinković, Požarevac
Saša Ljubičić, Irig
Miloš Vasojević, Beograd
Stefan Radosavljević, Piro
Stefan Novaković, Beograd
Nenad Novaković, Odžaci
Miroslav Kocaj, Sremska Kamenica
Zoran Đorđević, Novi Beograd
Stevan Janković, Beograd
Nikola Gacin, Zemun
Zoran Radunović, Podgorica

Samo u

BeaSoft - u



Pokvario vam se PlayStation? Neispravan vam je kontroler? Imate stari Game Boy koji već duže vreme sakuplja prašinu? Ne znate kako da ugradite čip? Onda dođite u naš **SERVIS** gde će vas dočekati zvezda časopisa Bonus - **MAJSTOR RAŠA**. Za sve što treba da se popravi, namesti, zakrpi ili dovede u red, a ima veze sa konzolama za igranje, naš **SERVIS** ima rešenje. Sve kvarove popravićemo u minimalnom roku, a po veoma povoljnim cenama. **MAJSTOR RAŠU** možete naći svakog radnog dana od 8 do 15 časova, ili pozvati na neke od naših telefona.



Gospodara Vučića 160 • 11000 Beograd

Telefoni: 011/ 30 45 700 • 30 45 701 • 421 355

Zbog povećanja kapaciteta servisa, Beasoftu su potrebni kvalifikovani stručnjaci. Ukoliko znate i želite da radite u našem servisu, javite se!



Bagerista

□ Opako ste me razočarali

zbog jednogmesečnog kašnjenja časopisa. Ajde pet, pa i deset, ali mesec dana, to je stvarno previše. Što se tiče Bonusa, zadnji broj je za svaku pohvalu. Dobro je što ste napravili mesta za PC igre, a i poster je cool. I meni je žao što je Miljan Lakić morao da ode. Za utehu, recite mu da mu je dobar mobilni. Ukoliko i sledeći broj bude kasnio, i mi (čitaoci Bonusa) ćemo dovesti Velju s bagerom. Samo vas gledamo!

Mihajlo Vukićević

bonus Mislio sam da sam dovoljno napisao o tome, ali evo još jednom: izvinjavam se svim čitaocima zbog jednogmesečnog kašnjenja broja. Naravno, mi smo mogli da izademo i sa pet ili deset dana zakašnjenja, ali bi se u tom slučaju termin izlaženja, na koju su već svi navikli, poremetio. U tom slučaju bi izašli 1. ili 5. u mesecu, a svi bi nas očekivali 25. kao i svakog meseca. To je najvažniji razlog kašnjenja. Neće se više ponavljati, pa verujem da neće ni biti potrebe za bagerom.

PISME IZ CRNE GORE

□ Prvo da vam kažem

da ste najbolji mada to i sami znate. Imam nekoliko pitanja:

1. Pisali ste prije dva broja o bleem! emulatu za Dreamcast. Dakle PlayStation igre se mogu igrati na njemu. Da li igre koje koriste multi-tap (CTR, FIFA) mogu da se igraju na Dreamcastu u četvoro.
2. Gdje se može uplatiti Sega-net?
3. Zašto ja sa primorja ne mogu da dobijem servis 041/20 20 20?
4. Ko je vaš favorit: Dreamcast ili PS2 u trenutku izlaženja listog?
5. Zašto ste stavili PC igre kad većina igrača ne podržava to?
6. U prošlom broju bilo je riječi o tome da stavljate po jedan CD u časopis. U potpunosti se slažem sa time. Tako biste mogli da nam date neke demoe sa igrice koje opisujete u broju. Ako mislite da igrači to neće podržati, sprovedite anketu (demo-kratija).

Igor.b@cg.yu

bonus 1. Bleem! je softverski emulator koji se učitava sa diska u memoriju i

koji "pretvara" Dreamcast u PlayStation. Na žalost, iako Segina konzola već ima 4 priključka za džojstik, one se ne daju prevariti i to se ne može koristiti u igrama. Jedino što nam preostaje je da se nadamo da će u nekoj od narednih verzija i to biti ispravljeno.

2. Na žalost, samo u inostranstvu.

3. Telefonski servis Pobjednik je na telefonu 041 koji pripada Telekomu Srbije i koji se posebno tarifira. Upravo to tarifiranje je razlog što se (za sada) servis Pobjednik može zvati samo sa teritorije Srbije.

4. U ovom trenutku Dreamcast je favorit.

5. O tome smo već pisali, ali evo još jednom najkraće: cilj nam je da se u Bonusu osim o najnovijim igrama za konzole, možete informisati i o par najboljih igara za PC. Ne znam čemu tolika panika zbog 5-6 strana. Znači, još jednom, ostajemo časopis za konzole, bez namera da postanemo PC časopis.

6. Kao pravom igračkom časopisu, to je ono čemu mi težimo. Na žalost, to bi veoma opteretilo cenu časopisa, koja je i ovako veoma visoka. Još jedna bitna stavka u tome je i dobijanje prava za kopiranje demoa na takav disk. Siguran sam da bi anketa po tom pitanju bila pozitivna, ali za sada ništa od toga.

Dreamcast

□ Zdravo,

Vaš sam redovan čitalac i imam nekoliko pitanja vezana za Dreamcast.

1. Da li se može nabaviti kopija igre NBA2k1, jer je koliko čujem na 1GB?
2. Da li se kod nas može uzeti Dreamcast kamera i koliko košta?
3. Kako smjestiti MP3 fajlove pošto je VMU ograničena kapacitetom memorije?
4. Kako podesiti parametre za "chat" i da li se mora ići preko Seginog servera?

Puno pozdrava od vjernog čitaoca Andreja iz Banja Luke.

dzon4@blic.net

bonus 1. Piratske kopije za Dreamcast koje rade pomoću tzv. Boot diska i kopiraju se na običnim diskovima. Sve igre koje su kapacitetom veće od CD-a se jednostavno kopiraju na dva ili više diskova.

2. Kod nas se trenutno ne može nigde nabaviti kamera za Dreamcast, jer se njen izlazak očekuje svaki dan. Sigurni smo da će se odmah posle pojavljivanja u svetu

naći i u našim prodavnicama.

3. Slušanje MP3 fajlova na Dreamcast konzoli nema nikakve veze sa VMU. MP3 fajlovi se slušaju direktno sa CD-a na kome se osim muzike nalazi i poseban program koji ih pokreće.

4. Da biste sa nekim "chat"-ovali, morate ići preko Sega-neta.

PlayStation 2

□ Zdravo, Bonusovci,

Zovem se Petar Novaković, i čitam vas od drugog broja, a pišem vam po prvi put. Imam nekoliko pitanja i predloga za vas:

1. Uvođenje PC igara je pun pogodak i ne izbacuje ih.

2. Kolika je cena Sonija 2 kod nas, posle evropske premijere? Planiram da kupim Sony 2 početkom jula, pa me interesuje mišljenje urednika (a samim tim i cele redakcije) oko toga koliko će biti cena Sonija 2 sredinom 2001.

3. Da li je istina da će biti snimljen Resident Evil Ground Zero film sa Milom Jovović u glavnoj ulozi?

4. Da li se vest iz 7. broja o sprečavanju piraterije za Sony 2 ispostavila kao tačna, i ako jeste da li ćemo ikad moći da igramo kopije na Soniju 2? I za kraj, puno sreće, i ostanite najbolji!

P.S.: Pozdravite Ur(1)oša Tomića i recite mu da fantastično opisuje igre.

Petar Novaković, Kragujevac

bonus 1. Što se tiče PC igara, mišljenja su podeljena; jedni su za, jedni protiv. Za sada smo ih ostavili, a za kasnije videćemo.

2. PlayStation 2 se za sada kod nas prodaje po ceni od oko 1300 DM, s tim da cena raste, jer ih nema na tržištu. Kada se bude stabilizovalo snabdevanje, cena bi trebala da se ustali negde oko 800-900 DM.

3. Da! Za više informacija pogledaj vesti iz ovog broja.

4. Kopije će sigurno doći na PS2 na ovaj ili onaj način, bez obzira na pokušaje proizvodnje da to spreči. Bez brige, samo je pitanje vremena.

P.S. i Uroš pozdravlja tebe.

MANJE TRKOVA

□ Zdravo, opet ja!

Najbolji ste časopis to već znate, ali imam jednu primedbu. Što se tiče



Milovanović Nenad, Smederevo



Prvulović Marko, Zemun



Nikola Jachimović, Trnava

bitima za PSX1, veoma sam ljut, ako nekome trebaju šifre, neka nazove telefonski servis, ga bih vas zamolio ako može da izdvoji štampanje manje šifara za PSX1. Puno pozdrava, stvarno puno, Urošu Tomiću, zato što većinu igara koje on opisuje ja ludim za njima (samo tako čovek, i da opominje još bolje igre žanra "avanture i platforme"). I za sam kraj postavio bih vam realistično pitanje a to su:

- 1) Da li će Dreamcast konzola imati daljin-
ski DVD player upravljač?
 - 2) Postoji li volan za PSX 2?
 - 3) I poslednje ali vredno pitanje, kada će
izaći nastavak igre "Deathrap Dungeon 2"
i za koje konzole?
- Ta bi bilo sve i još jednom puno pozdrava
Urošu Tomiću, a naravno i celoj redakciji
(Ja, ha, ne zaboravljam ja ni ostale).

Ulogovod hvala!

Mijatović Goran, 34000 Kragujevac

boRUS Jedino što bi eventualno moglo da iz-
azove još jednu revoluciju je smanjenje broja triko-
va, pogotovo za najpopularniju konzolu PSX. Već
nam prete bagrom ako opet zakasnim, zbog PC
igara, a mislim da bi smanjenje trikova za PSX bila
kaj koja bi prešla čašu. Što se tiče odgovora na
vaša pitanja:

1. Kao što mi znate, neće imati daljinski, što ne
mora da znači da ga neće imati neki od kasnijih
modela.
 2. Sigurno mi dodaci koji rade na PlayStationu, rade
i na PS2, tako da ih ima dovoljno.
 3. Zbog čega sigurno, ali nemamo nikakvu informaci-
ju o datumu izlaska.
- P.S. Ako nasretnije toliko da pozdravljate Uroša,
sigurno će se uoloziti!

NE MOGU PARIJU

Hi! Čao, opet ja,

izlao prvi put pišem do sad! Nadam se da
slabog ove šale moje pismo neće završiti u
kani za otpatke. Zovem se Miki i želeo bih
da vam postavim par pitanja.

1. Da li znate neke šifre za igrice Banjo
Kazooie na N64?
2. Posle prelaska Abe Exodusa na PSX
pisalo je da će 2000. godine izći Abe Munch
Odyssey. Da li je izašao ili kada će izći?
3. Da li znate neke šifre za Tony Hawks Pro
Skater 2000?

Miki

- boRUS** 1. Znamo. Šifre za tu igru su objavljene
u kalem 4, broj 9 na strani 69.
2. Abe Munch Odyssey će izći, ali ne 2000. i ne
na PSX, već na X-Box-u. Vest o tome je objavlje-
na u Bonusu broj 8 na strani 11.
3. Pogledaj trikove iz ovog broja.

Nikola Cvetanović, Niz



sega - LJUBAVI MEJA

☑ Zdravo redakcijo Bonusa!!!

Imam 29 godina, i živim na selu u Makcima
kod Velikog Gradišta. Inače prvi put sam se
upoznao sa video igricama u svojoj osmoj
godini u Beču, na Prateru (nacionalni park
u Beču). Prvu konzolu sam dobio u
dvanaestoj godini života, to je bila Filipsova
mašina Video Pak plus. Posle toga sam
imao i neke džepne igrice, Nintendoov
Donkey Konga. A od svojih 16 i 17 godina
sam počeo da se družim sa naj, naj,
najboljom firmom odnosno sa Seginom
osobitnom konzolom master sistemom.
Sećam se nekih super igrica hitova, na
primer Rastan, Alex Kid, Golden Axe i
drugh. Posle malo imao sam i najpopu-
larniju konzolu (u ono vreme) Sega Mega
Drive. Od 95. godine imam i Segu Saturn,
koja se nije nešto proslavila (na žalost).
Imao sam i PlayStation, koga sam prodao.
Imao je i on dobre igrice (i čorava koka
potrebi koje zmo). A sada (možete zamisli-
ti) šta igrim, pa ponovo naj, naj, najbolju
igraku a to je DREAMCAST. Izvinite ako
grešim, ali ne bih rekao, ipak je SEGA iznad
svega (mislim na konzole), sve ostalo su
loše kopije. Dosta je bilo upoznavanja, sada
da pređemo na pitanja, ako smem!!!
1) Zašto mnogo hvalite taj PlayStation?
2) Zašto ne objavljujete više replenja?
3) Da li stvarno verujete u te gluposti da će
Sega da se ugasi sa konzolama?
To bi bilo sve ovoga puta!
Svima pozdrav od Nebojše iz Makca

boRUS Svi mi imamo svoje prve ljubavi kojih
se rado sećamo. Eh, kad se samo setim Sinclair
Spectruma ... Svako vreme ima svoju konzolu ili
komputer koji je u datom trenutku najbolji. Tako
je i sa PlayStationom, koji je kod nas najpopularni-
ji i najzastupljeniji. Nije istina da ga mi preterano
hvalimo. Ako pogledate odgovore na pisma čitala-
ca, primetićete da se tu dosta hvali Dreamcast,
koji je po mom mišljenju trenutno najbolja konzola.
Zato se i nadamo da će se firma Sega izvući iz
problema kojih trenutno ima, a o kojima pišemo
u našim vestima. A nemamo više rešenja zbog prostog
razloga - nemamo dovoljno mesta u
časopisu. ■

Nemojte samo da nam pišete o
tome da smo najbolji, jer to već
znamo. Pitaite šta vas zanima. Sva
vaša pisma biće pročitana i radovi
pregledani, a najbolji će biti obja-
vljeni i nagrađeni časopisom.



Sokolović Milan, Odžaci

TOP FM 96.4 MHz

Beograd OnLine



emisija utorkom
19,00 - 20,30 h
www.topfm.co.yu
reprima nedeljom
10,00 - 11,30h

PC Petak
subotom od 18h

www.pcpetak.co.yu

**Zašto
ga
slušati**
pronađi svoj odgovor

TOP FM 96.4 MHz



Problemi PS 2 (1)

Simptomatično i zajedničko za pojavu PlayStationa 2 u svim zemljama i regionima sveta je da Sony nigde nije isporučio dovoljno konzola da pokrije potražnju. U Americi su ljudi zauzimali mesto u redovima ispred prodavnica par dana pre premijere, Evropa je dobila mizernih dvestotinjak hiljada konzola, a pretpostavlja se da nikakvih vesti iz Australije nema, zbog toga što se celokupna tamošnja populacija međusobno potamanila u borbi za tih nekoliko konzola koje su im isporučene. Ne zna se da li Sony zaista "ne postizava" da proizvede dovoljno konzola ili ih deli na kašičicu da bi vrednost i potražnja bili veći, ali ljudi se dovijaju na svakakve načine da profitiraju na neverovatnoj popularnosti PS2... Primer: svim potencijalnim kupcima



PlayStationa 2 u Severnoj Americi, od strane Biroa za bolji biznis (BBB - Better Bussines Bureau, organizacija koja štiti interese potrošača), upućeno je upozorenje da se čuvaju web lokacija koje tvrde da imaju PS2 konzole na prodaju, s obzirom da su početkom decembra stigle silne žalbe ljudi koji su sa web lokacija PS2storeusa.com i PS2storecanada.com naručili PS2, a ovaj im nikada nije stigao! Da stvar bude još zanimljivija, vlasnici dotičnih lokacija su tvrdili da u zalihama imaju 15.000 konzola, što je Sony Computer Entertainment energično demantovao. Još veselije je što vlasnici web lokacija i dalje tvrde da su isporučili konzole kupcima... A najveselije je što su od kupaca tražili da, pre nego što im pošalju PS2, ovi pošalju fotokopiju svoje kreditne kartice! I šta vi mislite, da li su ZAISTA poslali tim ljudima njihove PS dvojke? (MT)

Resident Mila J.

U javnost je procurelo da se planira još jedan film zasnovan na popularnoj video igri. Posle Tomb Raidera, u kome bi Laru Croft trebalo da glumi prelepa Angelina Jolie (Neprilagođena), šuška se da bi uskoro trebalo da započne snimanje filma po "kralju" survival horror igara, igri Resident Evil! Snimanje bi započelo u Berlinu, početkom februara, a glavnu ulogu (Alice) će igrati Mila Jovović, koju svi znamo iz Petog Elementa. Pored nje, ulogu Rain bi trebalo da igra Michelle Rodriguez, i to je sve što se za sad zna na tu temu. Obaveštavaćemo vas. (MT)



Segine igre besplatno

... ali samo igre koje možete igrati preko Interneta ili tačnije SegaNeta. Sega of Europe (evropski ogranak Sege, je li) je smislila način kako da promoviše SegaNet i privuče što više ljudi da se sa svog Dreamcast igaju preko mreže svoju mreža. 8. decembra se pojavila igra Planet Ring, koja se dobija besplatno uz mikrofon za Dreamcast (koji, usput, košta oko 60 DM). Igra, naravno, podržava mikrofon. Planet Ring je igra "luna-park" tipa, u kojoj ustvari možete igrati gomili mini-igara. Ovo je drugi pokušaj Sege da privuče kupce, tako što će ponuditi besplatnu igru (zvuči paradoksalno, ali valjda znaju šta rade). Prva takva igra iz Sege bila je neverovatno zarazna mozgalica po imenu Chu Chu Rocket. (MT)

Problemi PlayStationa 2 (2)

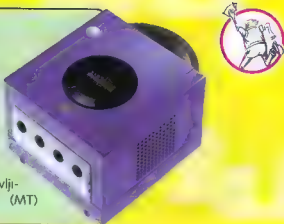
Spomenismo razne dovrtljive načine na koje se ljudi pokušavaju okoristiti o popularnost i neverovatnu potražnju za novom Sonyjevom konzolom. Evo još jednog, možda po malo zastrašujućeg primera... Engleska javnost je šokirana, zato što je otkriveno da, zaboga, već postoje piratske kopije igara za PS2, i da kruže Ujedinjenim Kraljevstvom, kvareći moral mladih i izbijajući pošteno zaradene funte sterlinga iz džepova velikih korporacija. ELSPA (European Leisure Software Association - Evropska Organizacija za Zabavni Softver) je organizovala "racije" u Londonu i Belfastu i otkrila "zapanjujućih" 162.737 piratskih DVD-ova i CD-ova tokom ove godine... Ma koliko voleli pirate, evo dva razloga zbog kojih su oni u Engleskoj zli.

1) Piratski diskovi se samo prodaju po ceni od 10 do 30 funti (što je skoro ista cena kao i za original), 2) engleska policija je obnarodovala da sumnja da se u posao piratovanja DVD-ova za PS2 umešala i Irska Republika Armija (zloglasna IRA) i da prodaje piratske diskove u cilju sakupljanja novca za svoje terorističke akcije! Što je mnogo, mnogo je! (MT)



Kada se pojavljuje Gamecube?

Ogleda da se u svakom slučaju neće pojaviti kada je najavljeno (jesen 2001). Iznenađujuće stizu zabrinjavajuće glasine da će se pojavljivanje Nintendoove konzole odložiti na generacije odložiti za leto 2002, a kao razlog se navode teškoće prilikom programiranja za operativni sistem konzole. Ali, tu je i još jedan (malo više tačan) i zbog toga možda i verovatniji razlog - jesen 2001. je vreme kada treba da se pojavi Microsoftov X-Box, a sasvim je moguće da Nintendo ne želi da odmeću snagu s gigantom iz Sijeta, te da se upusti u marketinšku kampanju i suštinski mnogo više iscrpe Nintendo. Lakše je (i jeftinije) pomeriti datum pojavljivanja konzole... Ali, i to je rizično... Pogledajte samo šta se desilo Nintendo 64. ■ (MT)



PAL Peticija

Kada imate problema s činjenicom da postoji prevelika količina vrhunskih konzola (PlayStation (a i za DreamCast, a evo i za PlayStation2), NTSC? To je velika zaista izazvana nekompatibilnošću TV prijemnika koji se primenjuje u Evropi (PAL) i Americi i Japanu (NTSC), a načini rešenja zavrzlama otežavala život ljubitelja igre su razni: neko uopšte ne može igrati NTSC igre, neki televizori hoće da ih igraju, neki skakuće (čak i ako imate čip koji konvertuje u PAL), neki televizori prikazuju crno-belo... Ali čak i kada se igra slika savršena, postoji jedan problem: NTSC igre se prave na 60 Hz, a PAL igre na 50 Hz, a neizbežan rezultat je da su igre na 60 Hz igara ponekad zamućenije, a igre na 50 Hz igara (najočigledniji primer je Tekken 3 PAL, koji je očajno usporen u odnosu na Tekken 3 NTSC... kao da igrate drugu verziju Tekkena za starija konzola) su za ljubite PAL korisnike (kojima bi svi igrači se smatrao) su šili da presavladaju na web lokaciju www.petitiononline.com pokrenuli peticiju, koja za cilj ima da se proizvođače konzola (primarno se cilja na PS2, pošto Dreamcast to već nudi) ponude izbor između 50 i 60 Hz za igre na 60 Hz. Pomozite im! ■ (MT)

Filmska Finalna Fantazija

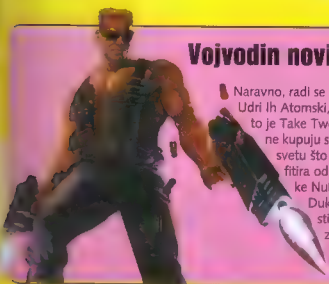


Ako do sada niste čuli, sada je krajnje vreme da se uključite u svetske tokove i saznate za projekat koji preti da izmeni lice možda najuticajnije industrije na svetu. Ne, nije u pitanju industrija igara, već snova druge (neinteraktivne) vrste - filmska industrija. Naime, za leto 2001. godine planirana je premijera FILMA po imenu Final Fantasy! Puno ime je Final Fantasy: The Spirits Within, i biće to (koliko ja znam) prvi film napravljen potpuno kompjuterskom animacijom, ali REALNO ti neće težići da bude "crtač", već "pravi" film! Produkciju filma nije preuzela neka velika holivudska kuća, već Square lično, i izgleda da nisu pogrešili. Trailer (reklamni spot) za film morate videti da biste poverovali da tako nešto zaista postoji! Ovakvo vrhunsko tehnologija i animacije su do sada vidani samo u specijalnim efektima filmova kao što su Star Wars Episode One, Matrix i Jurassic Park, a nigde nije viđeno da je CEO prokleti film tako odrađeni! Što se radnje tiče, u najboljoj tradiciji FF igara, ona nema veze ni sa čim drugim što ima Final Fantasy u naslovu, već je priča za sebe. No, zanimljivo je što će film (za razliku od FF igara) za poprište radnje definitivno imati Zemlju, i to u godini 2065. Znam, odmah vam je palo na pamet: ako je sve tako super, moraću negde kod glasa da uprskaju, ipak su to Japanci... E, pa glasove likovima daju američki glumci, i to ne bilo koji - James Woods, Alec Baldwin, Donald Sutherland... Treba li vam još nešto? Pogledajte sliku iz filma. ■ (MT)



Vojvodin novi dom

Naravno, radi se o jednom jedinom vojvodi koji je bitan za nas, a to je veliki Vojvoda od Udri ih Atomski, tj. Duke Nukem. Popularni Duke ima novu kuću odnosno izdavača, a to je Take Two Games, koji je od francuske kompanije Infogrames (koji ipak izgleda ne kupuju stalno, već ponekad nešto i prodaju) otkupio prava na sve živo na ovom svetu što sadrži Duka u sebi. Što se tiče onoga čime Take Two očekuje da profitira od ove kupovine, to bi trebalo da budu dva nova naslova - FPS igra Duke Nukem Forever koja se priprema za PC, kao i za sada neimenovana igra s Dukom za PlayStation2. Inače, Take Two Games nam u skorijoj budućnosti priprema još nekoliko naslova, koji bi trebalo da nas zageju u dugim zimskim noćima, a to su igre Surgin HQ, Q-Ball Billiards Master, dugo očekivana manga akcija Oni, kao i nova igra iz serijala Grand Theft Auto. ■ (MT)





Dolazi Game Boy Advance

Neumitno se primiče trenutak za koji odgovorni iz kompanije Nintendo tvrde da će biti revolucija na polju "ručnih" konzola (gde Nintendo ionako već ima neosporan primat), a to je dan kada će se pojaviti najnoviji Game Boy - Game Boy Advance. Da vas podsetimo, Game Boy Advance bi trebalo da se u Japanu pojavi tokom meseca jula, a Nintendo se već užurbano priprema i opipava puls igračkog tržišta. Nintendo je ponovo dokazao da je veoma pametna kompanija (tj. kompanija sa veoma pametnim rukovodiocima) i prvo što su rešili da objave je - cena Game Boy Advancea. U Japanu bi ovo čudo za poneti trebalo da košta oko 100 USD (u jenskoj protivvrednosti, naravno), što znači da će u Evropi sigurno koštati malo više... Kertridži za novi Game Boy će koštati oko 30 USD. Još jedan dokaz mudre tržišne strategije Nintendo je činjenica da u ovom trenutku baš ovoliko (100 dolara) košta Game Boy Color, a i cena kertridža za njega je u proseku 30 dolara. Nije mnogo para za nešto što će vam omogućiti da budete odsečeni od sveta, čak i kada ste van svoje kuće (tj. u svetu). ■ (MT)



Šta je sa tom Segom?

Eto šta se dešava kada počnete besplatno da nudite igre (ili je možda obrnuto - počinjete besplatno da nudite igre kada vam se to desi). Šta se to desilo Segi? Pa, sećate se da smo vas u prošlom broju obavestili o silnim šokovima iz Sege, kako kompanija prijavljuje gubitak, kako će prestatu da prave konzole i sl. Pa šta mislite, da je to prošlo za mesec dana? HAI E, nije, i izgleda da se Segi piše sve crnije i crnije: japanski biznis list Nihon Keizai Shimbun je naveo SEGU kao najmanje profitabilnu kompaniju u Japanu! (Mislim da to ne znači isto što i najneprofitabilnija kompanija u Japanu, ali sam siguran da ne znači ništa dobro). Iako su mnogi sumnjali da kompanija posluje baš uspešno, kada je Sega prijavila gubitak od preko 250 000.000 USD zaključno sa septembrom ove godine shvatili su da je vrag izgleda odneo šalu. Ipak, možda se nazire svetlost na kraju tunela, s obzirom na povećanu prodaju Seginih proizvoda u Severnoj Americi u poslednje vreme, ali to je verovatno posledica nestašice PlayStationa 2. No, iz bule ili u Japanu može izvući i potencijalno jako unosan projekat nove tehnologije za mobilne telefone na kojem Sega radi... Videćemo. ■ (MT)

Nova serija PS2

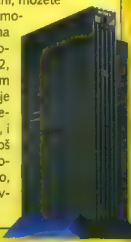
Pošto je dovoljno izmaltretirao narod sa hroničnom nestašicom PlayStationa 2, Sony se najzad smilovao i pustio u prodaju novu seriju konzola. Oznaka joj je 18000 i donosi i nekoliko promena: uz nju je uključen mali daljinski upravljač za DVD uređaj, kao i softver za DVD koji radi kako treba, hvala na pitanju. Uz seriju 18000 ne ide memorijaska kartica od 8 MB - da li se to uskoro očekuje hard disk ili Sony krije još neki problem, ne znamo... Nova serija se za sada pojavila samo u Japanu, gde se rasprodala u roku od dva sata... ALII Izgleda da i nova serija PS dvojki ima neke "bubice" (neće da prihvati neke igre koje je "stara" verzija čitala bez problema). Ovo nije glasina, jer se upravo pravi spisak igara koje nisu kompatibilne s novim PS2 18000. ■ (MT)

Sony suvereno vlada

Period zimskih praznika je najvreliji za prodavce, pa to važi i na tržištu konzola. Od polovine novembra na vrhu po količini prodaje digitalnih zabavljača se nalazi - Sony, naravno. Svako ko ima pola neurona u glavi pomisliće da to uopšte nije slučajnost jer se PlayStation2 otprilike u tom periodu pojavio u većem delu zemaljske kugle... E, pa sklonite ih pola neurona u neki zapečak, neće vam trebati. Najprodavanija konzola na svetu u poslednje vreme nije PlayStation 2, nego PS ONE! I DALJE! PS One se još uvek prodaje bolje od Dreamcasta, Nintendo 64, ali i PlayStationa 2, i čini 42% prodaje svih konzola. Na celom svetu. Ah, da... PS2 je poslednji, sa bednih 6% udela na tržištu konzola, ali to se da objasniti jednostavno - NE POSTOJI dovoljno prokletinja, pa ih se ne može više od toga ni prodati, a sve PS2 konzole koje se pojavljuju, prodaju se. Sada je možda malo manje čudno što Sony ne povećava proizvodnju PS2... ■ (MT)

Problemi PlayStationa 2 (3)

S obzirom da se stotine hiljada ljudi širom sveta oseća uskraćenim za jednu PlayStation2 konzolu, i da žele to što pre da isprave, mnogi se okreću Internetu i aukcijama koje se svakodnevno održavaju na hiljadama web lokacija. Zli profiteri na tuđoj nesreći, na tim aukcijama nude PS2 konzole po bezobraznim cenama (otprilike kao kod nas) ili ako ste zaista srećni, možete je kupiti po "preporučenoj prodajnoj ceni", ali morate čekati da prodavcu stignu konzole, a vama može i da ne stigne (vidi drugu vest iz ovog broja)! Da bi olakšali život ljudima koji "iskaju" PS2, momci koji drže Web lokaciju techbargains.com su napravili program za pretragu Interneta, čiji je jedini cilj i svrha postojanja, da nalazi na Internetu mesta gde se PS2 konzole nude na prodaju, i odmah vas upućuje na nađenu lokaciju! Stvar još uvek ne radi baš savršeno, pošto, kada je program isproban - nije pronašao ni jedan PS2! No, to ipak verovatno nije do njega, već do objektivnih okolnosti... ■ (MT)



Posetite Internet sajt:

www.pakom.co.yu

U toku je velika nagradna igra.

Neka vam ovi praznici budu nešto posebno!

Više od deset godina, želja mnogih širom sveta je da se ispod njihove novogodišnje jelke nađe makar jedan Game Boy.

Ukoliko ste i Vi ikada želeli jedan, sada je pravo vreme da ga nabavite. Obradujte sebe i one koji su vam najdraži, Game Boy Color-om iz najnovije kolekcije, u šest "cool" boja:



Tirkizna, Malina Crvena,
Providno Ljubičasta, Sunčano
Žuta, Neon Zelena i Ljubičasta.

Game Boy Color - poklon koji tražite!



Centrala: Beograd, Gospodara Vučića 160

Novi telefoni: 011/ 30 45 700, 30 45 701, 421 355

Centar: Beograd, Lale Ribara (Svetogorska) 47, Tel: 011/3222 606

Novi Sad: Miletićeva 36, Tel. 021/ 617 038, 064/117 53 36

Zemun: Ivićeva 3, Tel: 011/ 198 008





Najbolje i

Da, da. Nova godina nam stiže, a mi se družimo skoro godinu dana. Pošto mi imamo nameru da postanemo ozbiljan časopis iako se bavimo neozbiljnim stvarima (igrama), rešili smo da napravimo izbor za najbolju igru prethodne godine. Za razliku od drugih časopisa, koji vam nude najbolje igre po svom izboru, mi smo rešili da vi budete ti koji će odlučiti koje su igre obeležile 2000. godinu. Osmislili smo par kategorija i dali svoje predloge, a na vama je da upišete vaše favorite na anketni listić i pošaljete na adresu redakcije. U sledećem broju ćemo proglasiti pobednike po kategorijama, kao i igru koja je obeležila 2000. godinu.

PLATFORME



Ni platforme više nisu što su bile. Ranije se znalo: glavni lik koji skače gore-dole i pokušava da pokupi što više predmeta po ekranu. Sada je sasvim drugačije. Kretanje je u svim pravcima, predmeti koje je potrebno pokupiti više nisu tako vidljivi. Pred sam kraj godine je izdato dosta odličnih platformi. Mi smo pokušali da se prisjetimo i nekih sa početka ove godine i evo naših predloga:

1. Donkey Kong 64 (N64)
2. Rayman 2 The Great Escape (PSX)
3. Spyro 3: Year Of the Dragon (PSX)
4. 102 Dalmatians (PSX)
5. Bugs Bunny & Taz Time Buster (PSX)

SPORT

Sportske igre postaju sve realnije. Uskoro ćemo teško razlikovati prenos neke utakmice i igru. Ovu godinu su obeležile uglavnom fudbalske igre, ali ni ostali sportovi nisu zapostavljeni. Naši predlozi:

1. ISS Pro Evolution (PSX)
2. Tony Hawk's Pro Skater 2
3. Virtua Tennis (DC)
4. NBA 2K1 (DC)
5. NHL 2001 (PS2)



AKCIJE

Prilikom sastavljanja kategorija imali smo dilemu - šta su akcije. Postoji toliko podvrsta ovog žanra, pa smo odlučili da ovde stavimo sve: i FPS-ove, i pucanine iz trećeg lica, i 3D akcije, i špijunske



1. Tenchu 2 (PSX)
2. Spiderman (PSX)
3. Quake III Arena (DC)
4. Syphon Filter 2 (PSX)
5. Medal Of Honor-Underground (PSX)

TUČA

Ako je kod akcija bilo dilema, ovde nije bilo. Tuče su još uvek tuče. Sigurno ćete primetiti da je od 5 nominovanih igara samo jedna za PlayStation. Sve ostale su za nove, jače konzole, što im daje jedan novi kvalitet

1. Tekken Tag Tournament (PS2)
2. Dead Or Alive 2 (PS2)
3. Soul Calibur (DC)
4. Gekido (PSX)
5. Ultimate Fighting Champ. (PSX)

FRP/RPG

Ovo je možda malo neshvaćen žanr kod nas. Verovatno ste primetili da se u našem časopisu posvećuje posebna pažnja ovom žanru. To je zbog toga što se u našoj redakciji okupio verovatno najveći broj stručnjaka za ove igre kod nas. Kada

dode neka dobra FRP/RPG igra, obavezno dode do tuče kada se dele igre za opis. Ove godine su izašle:

1. Final Fantasy IX (PSX)
2. Legend Of Mana (PSX)
3. Zelda: Legend Of Majora's Mask (N64)
4. Chrono Cross (PSX)
5. Legend Of Dragoon (PSX)

igre 2000.

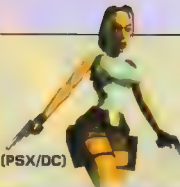


AVANTURE

Za razliku od platformi, čiji su poklonici uglavnom deca (a bogami i ženski rod), avanture obožavaju "odrasli" primerci muškog roda. Kada pogledate naše predloge, biće vam svima jasno zašto: glavne likove avantura su uglavno virtualne dive (a poneki put i prenaplašeni) proporcija. Pa ko se

ne bi uneo u takvu ulogu

1. Fear Effect (PSX)
2. Perfect Dark (N64)
3. Parasite Eve 2 (PSX)
4. Sword Of Berserk (DC)
5. Tomb Raider Chronicles (PSX/DC)



VOŽNJA

Vožnja je izašao stvarno veliki broj odličnih igara. Za ostale kategorije imali problem sa izborom; koje ćemo staviti u izbor, ovde smo imali problem; koje igre izostaviti a da ne izgubimo Evo za koje smo se odlučili:

1. Gran Turismo 2 (PSX)
2. Driver 2 (PSX)
3. Ridge Racer V (PS2)
4. Colin McRae Rally 2.0 (PSX)
5. Metropolis Street Racer (DC)

NAJBOLJI INTRO

Proizvođači sve više pažnje posvećuju uvodnim sekvencama igara, koje su prava mala remek dela. Oni su ne retko bolji i od same igrice. Iskusi igrače obično preskaču te delove igara, ali zbog truda koji je uložan u njihovo pravljenje, mislili smo da su zaslužili posebnu kategoriju. Predlozi za 2000. su:

1. Driver 2 (PSX)
2. Tekken Tag Tournament (PS2)
3. 007 World Is Not Enough (PSX)
4. Dynasty Warrior (PS2)
5. Metropolis Street Racer (DC)

NAJBOLJA MUZIKA

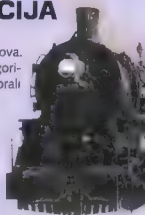
Na silu, proizvođači polažu ogromnu pažnju na podlogu igre. Mnoge igre imaju posebnu muziku za tu igru. O (muzičkim) ukusima ne možemo govoriti, ali se redakciji najviše dopala muzika iz sledećih igara:

1. Driver 2 (PSX)
2. Tony Hawk's Pro Skater 2 (PSX/DC)
3. Vib Ribbon (PSX)
4. Knockout Kings 2001 (PSX)
5. WipeOut SE (PSX)

STRATEGIJA/SIMULACIJA

Za konzole izlazi veoma mali broj igara ovih žanrova. Zato smo se i odlučili da ih spojimo u jednu kategoriju. Od malog broja naslova za vas smo izabrali sledeće:

1. Kessen (PS2)
2. Railroad Tycoon (PSX)
3. LMA Manager (PSX)
4. World Theme Park (PSX)
5. Premier Manager 2000 (PSX)



NIJE PO JUS-u

Igre je sve teže svrstati po kategorijama. Žanrovi se sve više prepliću i više se ne zna ni šta je akcija, ni avantura ni FRP...

Ali svake godine se pojavi nekoliko igara koje ne pripadaju ni jednom poznatom žanru do sada. Ove godine se pojavilo nekoliko izuzetnih igara tog tipa:

1. Bishi Bashi Special (PSX)
2. Space Chanel 5 (DC)
3. Vib Ribbon (PSX)
4. Mr. Driller (PSX/DC)
5. Jet Grind Radio (DC)



NAJVEĆI PROMAJAJ

Osim velikog broja kvalitetnih igara, na tržište se izbacuje i veliki broj nekvalitetnih igara. Iako popmežno najavljivane i očekivane, one znaju da budu pravo razočarenje:

1. In Cold Blood (PSX)
2. Ronaldo V Football (PSX)
3. Fighting Force 2 (PSX)
4. ISS Pro Evolution 2000 (PSX)
5. Mortal Kombat Special Forces (PSX)





Persona 2 Eternal Punishment

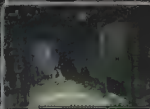
Megami Tancredi se petruje da zadovolji auditorijum sa još jednom od svojih RPG igara. Poznava-jući ovog simpatičnog "čovečuljka", možete samo očekivati gomilu mačeva i magija, zaodenu u "modernu" ruhu, na istom nivou kao i njegova budućnost. Najmanje 50 sati predstoji svima koji se budu oprobali u igri, koja je zanimljiva zbog "persona", spiritualnog alter-ega, koji se vezuje sa ljudima, dajući im tako specijalne sposobnosti. U igri ćete upoznati veliki broj "persona" koje će obične smrtnike usmeravati na zadatke koji igraju veliku ulogu. Iako je priča interesantna, nije originalna, pa nam ostaje da sačekamo još malo, jer bi igra trebala da se pojavi početkom 2001. (UT)



Persona 2: Eternal Punishment
The best of the best...
The best of the best...
The best of the best...

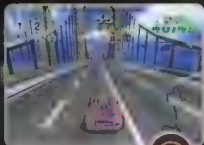
Fear Effect 2: Retro Helix

Neko vreme nakon promocije i prodaje Fear Effecta, programeri su videli kakav su uspeh postigli i ne dugo zatim, odлучili da nam poklone još jedan "efekat straha". Isto kao i u prethodiku, kineza mitologija zauzima važnu ulogu u ovoj sjajnoj igri, pa se malo strplite i uvažite. Fear Effect 2: Retro Helix igrači će uživati gledajući izgužvanu grobnicu prvog cara, a posle toga i planinu bojničkih Penglai Shan. Igra je najavljena za period januar/februar 2001., pa ćemo još malo morati da sačekamo, kako je najavljeno. "remek-delo" koje obećava da postane veliki hit. (UT)



Daytona DC

Najuspojnija. Sogina vožnja, suđeci po materijalu prikazanom na prošlom sajmu ECTS, uskoro će se pojaviti na Dreamcastu. U ovoj arkadnoj simulaciji AM2 je sakupio sva uzbudjenja klasičnih NASCAR takmičenja; pretvorio ga u sjajan akcioni doživljaj u kome će moći da uživa čak sedam igrača istovremeno. Očekivanja vezana za novu Daytona su neizmerno velika, jer igra ima podršku za igrače preko interneta, putem Sega servera. Nadamo se da će igra biti još bolja nego u igri koja se zove Daytona. (G)



Najuspojnija. Sogina vožnja, suđeci po materijalu prikazanom na prošlom sajmu ECTS, uskoro će se pojaviti na Dreamcastu. U ovoj arkadnoj simulaciji AM2 je sakupio sva uzbudjenja klasičnih NASCAR takmičenja; pretvorio ga u sjajan akcioni doživljaj u kome će moći da uživa čak sedam igrača istovremeno. Očekivanja vezana za novu Daytona su neizmerno velika, jer igra ima podršku za igrače preko interneta, putem Sega servera. Nadamo se da će igra biti još bolja nego u igri koja se zove Daytona. (G)

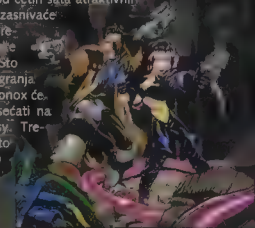


Anachronox



Momci iz "lon-ske oluje" (lon Storm), tačnije Tom Hall (direktor projekta Deus Ex), idejni je tvorac igre, za koju se očekuje da postane FRP klasik na PC računaru. Rad na Anachronoxu započeo je pre tri godine, kada je nastao kompleksan scenarij koji je ubrzo prilagođen savremenim pravilima. Verzija Anachronoxa glavnata na svet, i biće likove koji u kompleksnom svetu moraju da spase sebe i svet od uništenja. U igri će biti više od četiri sata atraktivnih animacija, a zasnivaće se na unapređenom Quake II engineu. Sto se načina igranja tiče, Anachronox će najviše podsećati na Final Fantasy. Treba li još nešto reći. (G)

Momci iz "lon-ske oluje" (lon Storm), tačnije Tom Hall (direktor projekta Deus Ex), idejni je tvorac igre, za koju se očekuje da postane FRP klasik na PC računaru. Rad na Anachronoxu započeo je pre tri godine, kada je nastao kompleksan scenarij koji je ubrzo prilagođen savremenim pravilima. Verzija Anachronoxa glavnata na svet, i biće likove koji u kompleksnom svetu moraju da spase sebe i svet od uništenja. U igri će biti više od četiri sata atraktivnih animacija, a zasnivaće se na unapređenom Quake II engineu. Sto se načina igranja tiče, Anachronox će najviše podsećati na Final Fantasy. Treba li još nešto reći. (G)



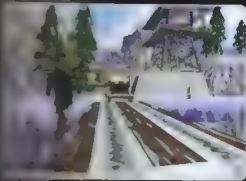
na vidiku

Indiana Jones & The Infernal Machine



Nakon solidnog uspeha na PC računarima, nova arkadna avantura o Indijancima Jonesu pojavljuje se na Nintendo 64. Ovog puta, radi se o potrazi za masinom koja otvara prolaz u paralelnu dimenziju, da koje Indy mora da stigne pre komunisti. Put će vas voditi kroz ruševine Vavilona, Tian-Shan regiona, actekski piramidi i druga egzotična mesta.

...Tomb Raider serijala. ...PC verziji i ...



Tales Of Eternia

...je RPG žanr do-
...popularnosti,
...nabode i najave za
...preko deset godina. Si-
...novih igara.
...jedna od nju-
...Tales of Eter-
...nastavke je
...boje da se tra-
...poslednja u "Tales
...trilogije. Prethod-
...Tales of Phant-
...Tales of Destiny su

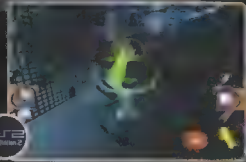


MDK 2 Armageddon



MDK dolazi na PlayStation 2

Nakon prvog dela, koji je bio pravo čudo u malom, njegovog nastavka koji je oduševio Segitu politiku BioWare je odlučio da se okrene prema



Angela

kompletirana, nadajmo se da će stići kod nas u martu. Pored velikog broja mogućnosti, već poznatiji i dizajna nivoa šalju karakteru same igre, programeri obećavaju do sada nevideni doživljaj i neke novitete, koje čuvaju kao iznenađenje. (UT)



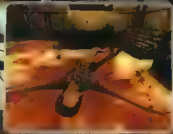
Illbleed

Survival horror žanr ustoličen je davne 1996. godine igrom Resident Evil. Od tada je bilo na desetine pokušaja da se igrači što više uplaše, da im se srce spusti u



...ne, a čelo oči mojim. Vlakom sam suvožnjakom
...može da imati prikuću devojku i imati devojku da sv
...u istu ko mogu da završe. Na vrtu ko ko
...u kojoj se nudi milion dolara, kakova ko
...čas i po kila sva negore, ali ikada vidi u horor
...mova. Hrišćanobojac je etno, požrtvovan heroj
...da stavi živu kočku, kako bi spasio trojicu pat
...kuće strave. Va

očekuje tokom februara naredne godine. (G)





NCAA Final Four 2001



Još jedno iznenađenje ljubiteljima NBA i PS2 konzole. Pored novih i starih timova i pokreta, programeri nam još garantuju i "stalnih" 60 frejmova u sekundi, ali poznavajući duhovitost i šaljivost svih programera, ostaje nam samo još da sačekamo da se igra pojavi i sami se uverimo u njihove "slavne" tvrdnje. Pored multitap-a i unapredene grafike, kao što su različita dužina čarapa, a možda se dodaj efekat znoja ("Čujemo li se, profesore?"). Što se tiče datuma puštanja na evropsko tržište, on još uvek nije objavljen, a ako se ispostavi da će odstreliti svoga doušnika zbog prodavanja netačnih informacija za velike novce. ■ (UT)



Kao the Kangaroo

Kompanija Titus, u vreme osamostalnih računara najplodniji proizvođač platformskih igara, sprema još jednu u nizu 3D platformi za DC. Sudeći po najavama, biće to klasična jump & run platforma, koja će se od ostalih izdvojiti kvalitetnom grafikom i velikim brojem raznovrsnih nivoa. Glavni lik je kengur Kao, višijasti torbar koji će osim što će skakutati unaokolo, voziti paraglajder, snoubord, pa čak i svemirski skuter (kengur u svemiru, stvarno svašta!). Svoju sporst u hodanju Kao će nadomestiti visokim skokovima, po čemu će se razlikovati od sličnih likova u drugim platformama koje izlaze ove godine. ■ (G)



Toy Story Racer



Šta se dešava kada se programeri Activision-a potrudu? Čuda... A to najavljuju i kada je ova igra u pitanju. Posle niz odličnih igara koje je ova renomirana firma izbacila. Ne preostaje nam ništa drugo nego da im verujemo na reč. Igra neće dobiti najviše ocene na inventivnosti, ali kako kažu programeri, kreativnosti i mogućnosti na koje su predali čak i ova crtanog lika ima svoj specifični model i moć da stigne do najmlađih igrača. Igra će još biti dostupna u mini-igrama, a trebalo bi da se pojavi u prvoj četvrtini 2001. ■ (UT)



Dark Ages of Camelot

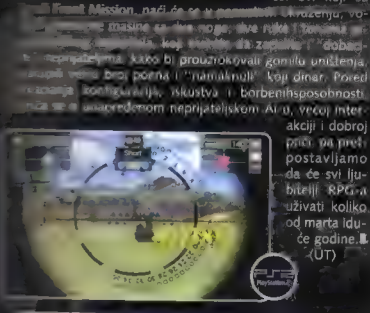
Legenda o kralju Arturu poslužila je kao inspiracija programerima Mithic Entertainment za igru Dark Ages of Camelot. Priča je izmišljena i vodi nas u vreme neposredno pred smrti kralja Artura, kada se raseplatom Engleskom vodi neposredne borbe između razdvojenih naroda nekadašnjeg kraljevstva. Scenarij uključuje i elemente fantastike i epske priče. Prostor na kome će se igra odvijati bio bi razdvojen u dva dela, a u jednom bi se nalazila kraljevska dvorana. U drugom bi se nalazila kraljevska dvorana. U drugom bi se nalazila kraljevska dvorana. U drugom bi se nalazila kraljevska dvorana. ■ (G)



Ring Of Red



Godina je 1964. i pored ofanzivne Hirošimu i Nagasaki, japanska vojna sila nije odustala od ratnih pohoda. Nalazite se u ulozi mladoga Weizsegera, pilota AWF jedinice. Svi koji su



Mercedes Truck Racing

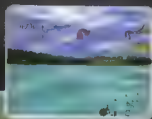


Mercedes Truck Racing se najavljuje kao "najotkačenija simulacija vožnje u istoriji". Zaista, ludovanje za upravljačem grdosije od pet tona, koju pokreće motor zapremine 12 litara i snage od 1400 konja, zvuči kao dobra prilika da sebi damo malo oduska. Najviše pažnje tokom izrade Synetic je posvetio

PC
95-98



talijnosti prikaza, pa se od Mercedes može očekivati da bude jedna od najrealističnijih kašnih simulacija vožnje. Garukuje se iz prirođenih sila jasno vidljivih prednjim. Medutim, zahtevno visoka hardverska zahtevnost (reda PIII700, 128 MB RAM). U vreme dok čitate ovaj tekst, Mercedes Truck Racing bi već mogao da krase police domaćih klubova. Proverite. (GJ)



Micro Machines V3



Jedan od najuspešnijih projekata kompanije CodeMasters bila je arkadna simulacija vožnje automobilčića, koja će uskoro doživeti treće izdanje, i to na Game Boy konzolama. Pažnju na ovu igru skreću najave proizvođača, po kojima će Micro Machines V3 imati preko 30 različitih vožnji. Ivice će se voziti u okruženju kroz deset režima. Tokom vožnje igrači će dobiti raznovrsne dodatke, tačnije oružja (kao i pobranu rakete, mine, različna polja i slično). U ovom igri igrači mogu da se suočavaju sa osam igrača. Micro Machines V3 će biti objavljen do kraja godine. (GJ)



Vanishing Point

Iz Clockwork Games-a nam, uz malo sreće, stiže vožnja koja će "definitivno" da pomuti slavu GT-a, a kako smo svi navikli na pokušaje koji retko urode plodom, šta drugo da kažem nego "Živi bili pa videli" (ubili prim. aut.). Fizika će biti ono što će biti najprivlačnije za igrače, a ne samo vožnja. Na njemu bazirani prenos, pružajući je sa potrebnom citavim 18 mase. Da ne pominjemo kolika je količina utrošena da bi se sakupili i obradili podaci i isplati se nauka angažovani na ovom projektu (koji su "nagrada su honorari u pitanju). Ako igra pridodate i ako zbilja, veoma je moguće da će igra biti zapamćena, ali ne verujem da će "nadigrati" časovnik. (UT)





ZDE GAME SHOP



- * SonyPlaystation konzole
- * čip + konvert čip
- * Dual shock joypad
- * Standard joypad
- * Memory cards
- (15,120,240,360 blc.)
- * Multi tap (za 4 igrača)
- * Scarf i link kablovi
- * Volani
- * Pistoľli sa pedalom
- * Vibrirajuća sedišta
- * PSX kućišta u boji
- * Power Arm joypad
- * Double arcade stick
- * Vibrirajuće narukvice
- * Bežični kontroleri

SPECIJALNA PONUDA !



Sony PS One (sa čipovima)
 + 2 dual shock originalo
 + memory card
 + 10 CD-a po Vašem izboru



EMULIRANJE KONZOLA

PS2



Kompletan servis konzola i opreme !
GARANCIJA 6 MESECI !!!

Veleprodaja
 Maloprodaja



Beograd, 27.marta 35-37, Tel. 011/3222-542, 3222-170
 Beograd, Kneza Miloša 65, Tel. 011/3612-919, 3612-552

E-mail: zde@nef.yu
www.zde.co.yu



FINAL FANTASY IX

Početka... Zavera, vešto smišljena i planirana zvezdana, a sve radi pljačke, otmice, prokazivanja i ispunjavanja una-
smišljenog cilja, koji je nadasve zao, di-
šan i loš do ekstrema... Toga je bilo u izobilju ka-
o ova igra bila dodeljivana, a šta se sve tu radilo i za
to su ljudi sposobni, to ne znate dok vam se neko ne
s' leđa i zarine vam nož pod plečku. Na žalost,
nećem sa stanovišta onog koji u priči zabada nož pod



pa su moje akcije unapred opravdane devizom
'pravda sredstvo'. Stoga se ja OGRADUJEM od
negativnih komentara.

Na gomile reči koje će neki shvatiti, a neki neće,
početi priču, koju sam proživio sam u tami svo-
jake

sedmog dela, kog krase najbolja priča, osmog,
unapredio sistem igranja i uveo neke nove kon-
korišćenja statusa, dolazi igra koja će vas natera-
provedete sate i sate vaših života u njenoj nepo-
blizini, bilo da je igrate ili ne.

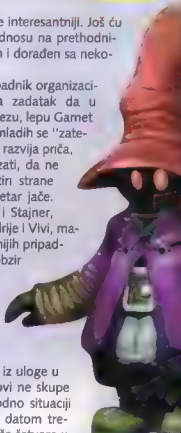
svih kvaliteta koje ova igra poseduje (posebno
grafike prirode), svi ćete biti oduševljeni izgledom
macija. Posle prve animacije, koja je delovala veoma
mirujuće, pomislio sam da tu nešto debelo ne valja,

kako je vreme proticalo, svaka animacija je bivala sve

bolja i bolja, a zaplet igre sve interesantniji. Još ću
samo napomenuti da je u odnosu na prethodni-
ke, igrački koncept poboljšan i doraden sa neko-
liko detalja.

Glavni lik u igri je Zidan, pripadnik organizaci-
je Tantalus, koja je dobila zadatak da u
Alexandriji otme mladu princezu, lepu Garnet.
Nakon prvog susreta, dvoje mladih se "zate-
leba" i odatle počinje da se razvija priča,
koja će vas zabaviti i provozati, da ne
kažem razbacati na sve četiri strane
sveta, a možda i koji kilometar jače.
Pored ovih likova, tu je još i Stajner,
zapovednik vitezova Alexandrije i Vivi, ma-
li crni mag, jedan od najmoćnijih pripad-
nika te rase, uzimajući u obzir
njegove godine. Kasnije ćete
sretati još neke, koji će biti
deo vaše stalne postave, a
u pojedinim momentima
ćete voditi i neke sporedne
likove.

U početku će vas igra bacati iz uloge u
ulogu, sve dok se glavni likovi ne skupe
na gomilu, a zatim ćete shodno situaciji
voditi jednog ili više njih. U datom tre-
nutku možete da vodite najviše četvoro u
ekipi, a svi članovi imaju svoje karakteri-
stike i različite sposobnosti i afinitete. Zbog svog
načina života i svog poziva, Zidan raspolaze tehnikama



šta mi ocenjujemo:

ZVUK:

Ovom ocenom se ne ocenjuje
samo zvučni efekti u igri već
muzika koja prati igru, znači
sve što se čuje.

GRAFIKA:

Ovde ocenjujemo ukupan
izgled igre: pozadina,
likovi i inerc, tj. sve što se vidi

IGRIVOST:

U zavisnosti od raspolaganja igre na komande,
lakoće igranja i izvođenja same igre dajemo
ovu ocenu.

ATMOSFERA:

Reakcije igrača na igru, tj. koliko vas neka igra
zaokupi i odvoji od stvarnosti, takođe ocenjujemo.



UKUPNA OCENA:

Celokupni utisak koja igra
ostavlja je dat u procentima.
može biti manji ili veći nego
što to ostale ocene pokazuju
igre koje su ocenjene sa preko
90% su super hitovi.

nove igre



"otuđivanja" različitih ličnih predmeta neprijatelja. Vivi je crni mag, što ne znači da je loš, nego da pretežno uči borbene i razorne magije, a princeza Garnet se bavi belom magijom i rođena je kao summoner (prizivač), što joj obezbeđuje zaostavštinu koja će u gro situaciji spasiti ekipu od sigurne propasti. Stajner je vitez i njegove sposobnosti se uglavnom tiču mača, ali pošto je na početku igre prepoznao sposobnosti kojima Vivi raspolaže, njih dvojica su napravili mali pakt, pa sve dok je Vivi na nogama i u ekipi, on ojačava napade Stajnerovog mača, raznim elementima



ma

Pošto je igra šarena, da se ne bi gubili po ekranu pri svakom ulasku na neku lokaciju, nad glavom lika koji vodite pojavljuje se mala ruka koja pokazuje gde se on nalazi. Dok ga vodite po lokaciji, nad glavom će vam se pojavljivati upitnici ili uzvičnici u malom strip-balonu. To znači da se u neposrednoj blizini nalaze neki predmeti ili merdevine na koje se možete popeti, a možda čak i neki predmet od suštinske važnosti.

Pored in-game animacija, ubačen je i ATE ili Active Time Event, što bi bio događaj kome lik koga vodite ne prisustvuje, ali je ubačen kako bi vam obezbedio veću interakciju sa zapletom, produbio priču ili vam nešto objasnio... A kada igra malo odmakne, ATE će vam poslužiti kao mali tutorial

Čarobni svet Final Fantasy-a je kao i uvek bogat prelepim i čudnim stvorenjima. Pored obaveznih čokoba, mooglova koji svima stalno govore "kupo" i oglopa koje niko ne voli, tu su još i čarobne rase i mišićni elementi, stvorenja iz mašte i mitologije naroda celog sveta. U igri postoje isti elementi kao i u prethodnicima, a i tzv. summoninzi (monstrumi koji se prizivaju da bi vam pomogli u borbi), koje će moći da prizivaju samo Garnet i još jedna "curica" iz sela summonera. Pored osam elemenata, tu je još i gomila predmeta, koji vam pomažu da naučite razne sposobnosti i magije.

Borba je tako rešena da postoje dva reda, prednji i zadnji, a razlika je u tome što u drugom redu pretežno treba da stoje magovi (posebno kad su slabi) jer daljina ne utiče na magiju, ali zato oslabljuje fizičke napade. Kako su fizički napadi slabiji, tako je i šteta koju vam protivnici nanose manja ako stojite u drugom redu. Mala za-

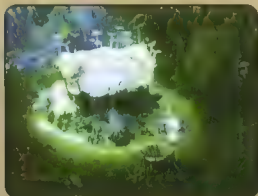
merka u borbi je to što se vama vidi ATB skala (active time battle, koja se puni i omogućava učestalost napada), dok se neprijateljima ne vidi. Pored ove skale, tačnije ispod, nalazi se "trans" skala koja se puni u odnosu na to koliko ste puta napadnuti i udareni. Kada se igrač nađe u transu, postaje jači od lokomotive, brži od taneta u letu i ljudi od podivljalog detića na banderi. U tim momentima, osim fizičkih promena (radio-aktivni sjaj, čudan izraz lica), postoje neke statusne promene, tako da će Vivi moći dva puta da baca magije, Zidan da iskorišćava borbene tehnike koje su veoma razorne, Stajner će postati mnogo jači i stameniji, a Garnet će (kada napuni 16 godina) moći da priziva elemente, koji će biti jači i razorniji.

Sistem učenja koji je spomenut malo ranije (a koji se svodi na učenje pojedinih sposobnosti i magija, preko amuleta), oružja i odeće, grana se na dve podvrste u ability meniju. Tako ćete imati sposobnosti koje koristite u borbi i sposobnosti koje vas ojačavaju. Jedne ćete koristiti putem magičnih poena, a druge pomoću kamenja, čiji vam broj raste zajedno sa nivoom. Svaki ability koji izučavate, zah-



Mihailo (Smlešić kaže:

Narode, prisustvujemo kraju jedne ere, nadam se da ste toga svesni. Vreme PlayStationa je ipak, neumitno, prošlo. Jedna bogata i uspešna karijera zaslužuje krunku dragulju na vrhu planine blaga, koju smo crpli eto, već više od pet godina. Time naravno, mislim na vreme tokom kojeg je PlayStation suvereno vladao našim televizorima, ali i na vreme tokom kojeg je serijal Final Fantasy suvereno vladao našim snovima. Pred nama je najzad naslov koji označava zaslužen povlačenje sa scene jednog velikana (PlayStationa), ali verovatno označava i kraj serijala Final Fantasy na ovoj konzoli. Sledeći nastavci će biti na konzolama sledeće generacije, šuška se i o nekim online opcijama, i samo možemo nagađati u kom pravcu će magovi iz Squarea "odeptiti" u budućnosti I šta reći o igri koja je vrhunac, sublimacija i iz koje generalno provejava stav: "posle mene, potop"? Kada je FFX stigao u redakciju, Uroš je iskoristio trenutak dok sam ja razdragano skakutao po livadi i pevao cveću i drveću, o tome kako je POSLEDNJA fantazija pred nama, zidio je CD-ove s igrom i zatvorio se u kuću preteći da će se samospaliti, ako mu ne damo da opiše igru. Popustili smo mu (ja sam ga razumeo), ali posle par dana stigao je vapaj: "Šta da napišem o ovoj igri? Kako da je ocenim kad je toliko dobra?" Zadovoljno sam prepustio Urošu da proba da vam ne dve strane približi ovu izuzetnu igru, a ja sam samo hteo da napomenem kakvom remek delu imate prilike da prisustvujete. Šta je 4 CD-a za jedno parčence istorije?



Final Fantasy IX
Squaresoft
NTSC
RPG

Izdavač:
Sistem:
Završ:



veća određeni broj AP poena, tako da kada naučite nešto o svakom predmetu skinete sa sebe, znanje će vam biti dostupno samo ćete morati sposobnost da aktivirate rasporedom magičnog kamenja. Osim što možete učiti magiju preko predmeta, predmete možete ukrštati u specijalnim prodavnicama, pa ako uložite dva predmeta i dobijete novca, dobijete novi predmet koji je jači od prethodna dva. Tako ćete uskoro moći da savladate brojne elemente i magije.

Magije stiču su sveobuhvatne i veoma elegantno rešene, tako da će vam sve biti jasno posle samo jednog pogleda na njih, bez obzira da li ste igrali neki od prethodnih naslova ili ne. Najbolji deo je Help koji se otvara jednostavnim pritiskom na select i pojavom Moogla, koji će vam objasniti šta čemu služi i kako se šta koristi.

Magije se izučavaju na taj način što se pojedino dragi kamenje daje kao talisman. Kao što sam već spomenuo, samo dva lika će biti obdarena sposobnostima da koriste njima i da prizivaju moćne elemente. Shiva, zmejska boginja leda je redizajnirana i izgleda bolje nego u prethodniku ("Nikola, ja bih rju tako...POSEDOVAO prim.aut.), a isto je sa većinom GF-ova koji se pojavljuju. Ši-ji miljenici među njima su definitivno Shikou, gromovnik, Bahamut kralj zmajeva, Carbuton, mali jednorog koji je jedan od najsimpatičnijih i Maaden.

041-20-20-20
 sve o novim filmovima i igricama



Priča narasta i narasta, dobija na kompleksnosti i zanimljivosti. Bacaće vas sa jedne na drugu stranu sobe, bez obzira da li ste uključili analogiju ili niste, garantujući sate i sate zabave, pošto je igra na četiri diska, a svaki zлата vredi.

Grafika? Square, bajo, square... Zvuk? Premija, sve va-ljano i na mestu. Atmosfera i igrnost? Ma, 'ajte, molim vas! Ali, ipak... sitnice koje kvare i ostavljaju utisak da još neke stvari fale, izbegavanje neprijatelja kao u Chrono Cross-u, ATB skala, dostupnost elementima, animacije koje bi mogle da se ubrzaju... Ipak, samo jedan korak od savršenstva.... Ali, možda za desetku ima na-de...!

zvuk	grafika	igrnost	atmosfera
5.0	5.0	5.0	5.0

JEFTINIJA PONUDA OPREME ZA KONZOLE

**NOVI PLAYSTATION 3 ONE
 NOVO-HIT * SNIMANJE NA DVD-U**

- pre su na profesionalnim VERBATIM CD diskovima
- Originalni prednji i zadnji omot i slika na CD-u
- brzo i profesionalno snimanje * Sajem p.u. u. u. u.
- Dreamcast igre SUPER SNIZENJE * PROVIKITE
- Prodaja dodatne opreme za PlayStation
- PlayStation, Nintendo 64, Amiga (32, 64)
- Najveći izbor CD i DVD diskova

KLUB ZA DUGOGODIŠNIM ISKUSTVOM (14. GODINA)
 STILNOG RADA, PONOS NAŠEG GRADA I ŠKOLE
 PROVERITE NAS I VI.....

PSX, CD samo 3.5 (Verbatim) svaki sedmi disk je GRATIS
 Dreamcast samo 5 svaki peti disk je GRATIS
 Specijalni novogodišnji paketi 50 CD-a za Playstation samo 125
 Video CD (kompletni film na 2 CD-a) 5
 - 50 CD-a za Dreamcast samo 180
 - 100 video CD-a (50 filmova) samo 250

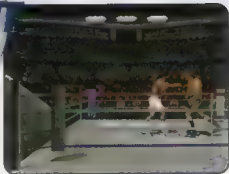
DUH KRMEVAC 3D GAMING STUDIO

DUH KRMEVAC 3D GAMING STUDIO
 dr. Brankosava Jovanovića 24
 067 59 079 * 063 800 30 831
 www.duhgames.8m.com
 DUHNOPTTYU

CD - 3.5

Igor Simić

EA SPORTS. KNOCKOUT KINGS 2001



... I opet, naravno, boks. U ovom broju kao da smo rešili da ispravimo "grešku" koja nam se uspešno provlačila u poslednjih 4-5 brojeva i pružimo vam priliku da ove zime odaberete koju igru iz serijala o "plemenitoj veštini" ćete igrati narednih meseci. Ovo ga puta Imam izuzetnu čast da vam predstavim još jednu od igara koje su postale "stalni članovi" porodice EA Sports - Knockout Kings 2001!!! Pa... šta

da kažem?! Još od Victory Boxinga (a to je bilo pre više od 6 meseci) nismo bili u prilici da na tržištu

veštine" u ovoj igri. Posle finog i, što je prava retkost, ne-napadnog introa, koji će vam ukazati na to da niste uludo potrošili novac kupujući ovaj CD, slede opcije, a zatim - Show!!! Možete odboksovati meč protiv prijatelja ili protivnika po vašoj meri (Exhibition Match), možete da se oprobate u nezvaničnom meču sa legendarnim šampionima ovog sporta (Slugfest), i to uz sasvim pristojnu muziku za vreme borbe. To naravno nije sve... Pored ovih mogućnosti pruža vam se i opcija Fantasy Matchups, gde možete da promenite ishod legendarnih borbi - Thrilla' from Manila ili Vienna fight (Joe Louis vs. Max Schmelling) - tako što ćete aktivno učestvovati u njima, što je još interesantnije, možete da odgledate (da, da odgledate) neke legendarne ili izmišljene susrete. Za sve one kojima bi i ovo bilo dovoljno, Imam dobre vesti: ima još! Postoji opcija Stats koja sadrži osnovne podatke i interesantne priče vezane za više od 50 bokverskih šampiona (igra deluje i edukativno, podiže vaš nivo opšte kulture i proširuje znanja o boksu). I još (!!!): najveći deo igre je career mod, u kome možete kreirati svog junaka i kroz borbe (počinje se još



vidimo doooob boks, i moraću da kažem da KO Kings verovatno ne spada u kategoriju dobrog boksa - on je



više nego dobar. Neću reći odličan, (možda me "žuju" EA Sport-ovci pa se uobrazu...) reći ću samo - BRAVO!!!!

od amatera i uvodne profi-borbe) ga dovesti među legendarne šampione boksa. Komentar i su izuzetno cool i ne toliko šematski kao ranije, možete birati način ulaska vašeg boksera u arenu, muziku koja ga prati, način na koji loži raju i još mnogo, mnogo toga... Uz solidnu grafiku i neverovatnu igrivost, sasvim dovoljno da narednih par meseci provedete uz Knockout Kings 2001.■

Svi oni koji su ranije imali prilike da se druže sa KO Kings, znaju da je ovo bio normalan korak i planirani napredak u odnosu na prethodnu godinu. Oni koji do sad nisu (iz samo njima poznatih razloga) to učinili, biće prosto zgranuti lepotom i kvalitetom "plemenite



Ovlašćeni distributer časopisa

boNus

za crnogorsko primorje

069/32-100
GOGIO GAME BOY Herceg-Novi 069/345-364

HUGO THE QUEST FOR THE SUNSTONES

Miloš Marković



...i...ano, MEI-Otani tu...! Zdravo dragi, evo mi je opet...
...se...Ovako sam (na žalost) provodio skoro svako popodne - gleda...
...ove reči koje su dolazile iz pravca mlog TV prijatelja. Ali, onda sam...
...u ekran i posmatrao kako mlada dečica pokušavaju da oslobode...
...Hugou (pravo da vam kažem to mi je samo izgovor, je sam u stvari gledao...
...poditeljke). Sada imamo čitavu seriju koja je jedan nastavak serije...
...o simpatičnom troju, Hugo 3.

...d svojih prethodnika...je...jedna celina. Igra po izvođenju najviše podseća na Crasha, ali...
...je...jednostavnije. Jedini zadatak vam je da uspešno stignete do una...
...mesta, pri čemu će vas napadati razni protivnici, najčešće s poče...

...dok ćete kasnije bežati od vatre ili stena. E sad, da koncept starijih nastavaka ne propadne, ...
...u ubacili i elemente iz proših delova. Tako, na primer, dok bežite od stena nizbrdo, koristite samo dva...
...na koje izbegavali prethodni delovi (na TV). Od komandi vam je jedino potreban skok, bič, i šta još be...
...šta - ništa. Grafika je...malo leđa mogla da bude i bolje.



Novi Hugo je igra koja me je na kratko vreme odvojila od TV-a. Verujte mi na reč, treba je probati i poverićete se da je igra sasvim solidna. Doduše, iako je predviđena za najmlađe, moram priznati da sam primetio kako mi se roditelji nešto šunjaju oko Sony-ja...



1 igrač

Memorijska kartica
C 6004

Analogni
kontrolori

Podržava
vibracionu funkciju

Hugo 3
ITE Media
PAL
Platforma
Indiv.:
Sistem:
Zvučnik:
PlayStation

ARMY MEN AIR ATTACK 2

Miroslav Đorđević

Saga o malim plastičnim vojnicima koji se bespoštedno međusobno uništavaju, posle prvog dela se

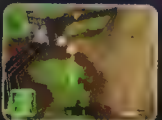
...izvijati u dva pravca. Prvi vas je stavljao u ulogu vojnika pešadijca (Sarge Heroes), a drugi za komande borbenog helikoptera (Air Attack). Obe igre su bile originalne i zabavne, pa su se kao takve dopale igračima. Sada su pred vama nastavci obe igre, a ja ću se pozabaviti Air Attack-om 2.

...od kako ih predvodi zli baron. Napravljene su mnoge fa...
...ponovo će biti narušena ravnoteža između zelenih i sivih. ...
...kapetan Blejd, još jednom će se 6. sesti za komande helikoptera. ...
...ko bi plastiku oboje ne svih i d...
...kojima ona već počinje da ponestaje. I tu počinje punnja...
...na prvi deo su primetna. Grafika je nešto lepša, helikopter izgleda realnije, a i...
...sudeći su jednostavne, što je svakako veliki plus ovoj igri, jer se možete lako snalaziti i ako nemate neko "preznanje".

Misije su zabavne i raznovrsne i uglavnom su u tipu: uništi bazu i ubijte vlastite vojnike i sl. Cela igra je krajnje simpatična i ležana (za palju, ne i za preuživanje). Bice prisutni i razni insekti, zatim otpad, a nemojte se začuditi ako naletite na dinosaure. Vaš helikopter sem što je opremljen raketama i mikraljizima, ima i kuku za koju možete da kači pojedine predmete. Dakle, molite da zaključite obilježnu konzervu i odmah je ispušite nad protivničke baze, čime ste znatno uštedeli na municiji. Takođe je prisutan i multiplay, jer, kao i kooperativni režim, koji vam dozvoljava da budete i vi i vaši prijatelji. Sam multiplay je prilično loš. Split screen takođe, što rezultuje smanjenom preglednošću, lošom orijentacijom i ponašanjem koje imate u igri.



Air Attack 2 preporučujem svima kojima se dopao prvi deo. Svakako neće biti razočarani.



1 ili 2 igrača

Memorijska kartica
1 blok

Analogni
kontrolori

Podržava
vibracionu funkciju

Army Men Air Attack 2
3D0
PAL / NTSC
Platforma
Indiv.:
Sistem:
Zvučnik:
PlayStation



CHICKEN RUN

Pravo mi je zadovoljstvo i čast da Vam predstavim jedno novo remek delo firme Eidos. U pitanju je jedinstvena mešavina platforme, avanture i logičko-taktičke igre. Ova igra bukvalno predstavlja Metal Gear Solid u životinjskom svetu... Ako se pitate kako je to moguće, samo nastavite da čitate.

Vi se nalazite u ulozu mlade koke po imenu Ginger. Ona je voda pokreta za beg sa farme, međutim, svi planovi koje ona smisli krenu naopako. Posle par pokušaja gotovo svi pilići sa farme su izgubili snagu, ali Ginger i dalje veruje da će uspeti (osim nje, još samo par kokoški i petlova veruju da će se jednom naći s druge strane žice). Osim Ginger, tu su i neke koke kojima sam zaboravio ime iz opravdanih razloga, ali svakako moram pomenuti jednog vašeg vernog druga, koji će vam sigurno najviše pomagati. To je Mac (koka, ne petao). Ona je prava genijalka. Mac će vam u toku igre praviti planove i govoriti šta vam treba da bi uspešno rešili sve zadatke. Osim Mac, tu je i Rocky, po malo mističan lik. On glumi super-heroja, pile koje može sve. Rocky radi nezavisno od vas, ali je tajno zaljubljen u Ginger i zbog toga će gledati da na bilo koji način pomogne svojoj simpatiji. U toku igranja ćete često voditi Rockyja (likovi u igri se smenjuju u zavisnosti od težine). Tako, na primer, u prvom delu (koji je i najlakši) vodićete samo Ginger, ali kada prokopate put do nekog drugog dela, onda će stvar u svoje ruke preuzeti Rocky. No, ono što je najinteresantnije po pitanju likova koje vodite je da pred kraj drugog čina preuzimate ulogu dva pacova, zaduženih da "pokupe" određene stvari iz kuće.

Naravno, ni zadaci u igri nisu laki. U početku možda tako izgledaju - prvi zadatak je da pronađete određene stvari, koje će vam pomoći u pravljenju lutke. Dostupan vam je jako mali deo mape, tako da su stvari na relativno maloj udaljenosti (oko kuće, ispred i oko vašeg dela farme). Ipak, kasniji zadaci su mnogo teži. Naime, jedan zadatak obuhvata još tri manja; a da ne spomenem to da se sada odigravaju na celoj farmi i da bukvalno treba prevrnuti svaki kamen da bi našli deo koji vam fall. E, da ovo ne bi bilo lako, tu su i psi, kao i vlasnik farme Mr. Twedy i njegova žena. Oni su vam prepreke na putu do uspešnog ostvarenja cilja. Psi će vas najviše ometati, jer mogu da vas osete i tako vam uđu u trag. Takođe, ako predete preko lima ili se pojavite na svetlu, psi će to automatski detektovati. Kao mala pomoć ubačena je gumena loptica, koju kada baci-

te, pas potriči misleći da je hrana! Ovo vam može biti od velike koristi. Kada dođete do mesta gde se nalazi neki važan predmet, to mesto čuvaju psi, koji ako vas uhvate oduzimaju sve iz inventara, pa 'ajd jovo na novo. Zato, kada pas krene na vas, uvucite se u kutiju ili bacite lopticu, ali ako vas vidi gore pomenuti vlasnik farme nema vam druge, osim nazad u košinjac.

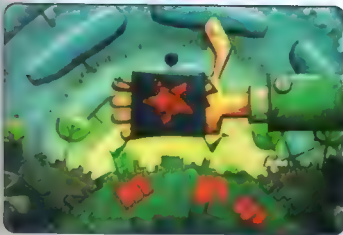
Igra je veoma maštovita (te stoga dosta nerealna), što je pozitivno. Malo je čudno da pile koje u sebi ima 5kg, može da ponese motor ili teg od 3kg. Meni to nije smetalo, čak mi je bilo vrlo interesantno. U toku igre treba pažljivo slušati šta govore junaci, u suprotnom nećete znati kako da prokopate tunel ispod žice ili kako da presečete žicu. U njihovim dijalozima je u stvari rešenje 50% zadataka. Ako pažljivo slušate šta vam govore, vrlo lako ćete preći deo gde ste se zaglavili.

Igra je podeljena na delove, a ovi na još manje delove. Pre svakog dela možete pogledati vrlo kvalitetnu animaciju. Prisutne su i in-game animacije, ali su one lošijeg kvaliteta. Kada uspešno predete iz jednog čina u drugi, otvorićete vam se i određeni deo farme, a kada završite sa farmom... e onda je čupa-

vo. Konkretno, Ginger je dobila ideju da se napravi mali avion u koji će se svi strpati i preleteti preko (nešto kao Nojeva barka). Ovo je najzanimljiviji, ali je ujedno i najteži deo igre, jer je otkriveno oko 90% mape. Ono što je vrlo interesantno je da kada skupite sve delove, treba da odigrate razne mini igre. Sećate li se stare dobre igre Uхвати јаје...? E, ona je ovde doživela svoj rimejk. Tu su još i igre kao što su: vatromet, gde je cilj da za 2 min. prebacite 20 pilica kroz otvore (nije ni malo lako); katapult - cilj je da uz pomoć dušeka

vo. Konkretno, Ginger je dobila ideju da se napravi mali avion u koji će se svi strpati i preleteti preko (nešto kao Nojeva barka). Ovo je najzanimljiviji, ali je ujedno i najteži deo igre, jer je otkriveno oko 90% mape. Ono što je vrlo interesantno je da kada skupite sve delove, treba da odigrate razne mini igre. Sećate li se stare dobre igre Uхвати јаје...? E, ona je ovde doživela svoj rimejk. Tu su još i igre kao što su: vatromet, gde je cilj da za 2 min. prebacite 20 pilica kroz otvore (nije ni malo lako); katapult - cilj je da uz pomoć dušeka





...svetga prebacite što više pilića (tek ovo nije lako) druge ludorije. Naravno, za svaki uspešno rešen zadatak dobićete i medalju u zavisnosti od uspešnosti. Neće vam se čete dobijati bronzu, jer za zlato treba izvesti nešto neizvodljivo... Pokušajte da za 2 min. skupite 15 pilića. A treba da radite dve stvari odjednom, a pošto nemamo više od jednog para ruku...

...su urađeni sa puno mašte, a čini mi se da je razlog što ispod onoga Eidos piše i Dreamworks Interactive... A svi znamo ko radi u Dreamworksu (nagoveštaj: čuveni

reditelj). Glavna junakinja podseća na jednu glumicu, dok Rocky podseća na Supermana. Isto važi i za glasove - neki poznati glumci su pozajmili glasove pilićima. Grafika nije jača strana igre. Sve je lepo i maštovito, ali ipak loše odrađeno. Pozadina po malo talasa, a likovi su delimično kockasti. Ali, ne mogu se požaliti na samo izvođenje; kamera vas prati s leđa i malo iznad (kao polupitchija perspektiva), ali je ne možete rotirati niti zumirati. Dobro de, moći ćete da je rotirate, ali samo ponekad - i to jako malo. U donjem desnom uglu imate višenamenski radar.

On vam pokazuje koga od protivnika imate u blizini, a takođe emituje signale i kada je neki važniji predmet u okolini. Interesantno je to da kada ste u blizini nekog protivnika, srce počinje ubrzano da vam lupa, što se sasvim solidno oseti na vašem Dual shock džojstiku. Što se kontrola tiče, one su malo osetljivije, ali opet sasvim solidno odrađene. Dakle, igrnost je na visokom nivou. Što se atmosfere tiče, mogu samo da kažem: izvrsno! Po meni bi ovo bila igra godine, ali... Šalu na stranu, ova igra je stvarno zaslužila najviše ocene. Ako dugo niste igrali nešto dobro, a očajnički vam je to potrebno, nabavite Chicken Run. ■



SVE NA JEDNOM MESTU!!!

PC

Igre, programi
enciklopedije, medicina,
multimedija...

3+1
Na svaku kupljenu
3 diska četvrti je
BESPLATAN

SONY

Preko 1000 igara
bez cikanja!!
Konzole, oprema

3+1
Na svaku kupljenu
3 diska četvrti je
BESPLATAN

MP3

Po izboru za 20 minuta
najnovija domaća strana,
narodna muzika
Najveći izbor pesama

3+1
Na svaku kupljenu
3 diska četvrti je
BESPLATAN

VCD

SKIDANO SA DVD-A-SA PREVODOM
Matrix, Hollow man, Blade, Gladiator,
Tuzi 1, Tuzi 2, Wild Wild West, The
Bone collector, Odiseja 2010, The
Mummy, Mission impossible 2...

3+1

DVD

Iznajmljivanje
Otkup-prodaja

Non-stop novo

SEGA

SEGA Dreamcast
Konzole, oprema
Igre, filmovi, MP3 muzika

3+1

klasevi, džojstici, cilenari,
baterije, stalci, filteri, zvučnici,
mikrofoni, diskele...

Verbatim diskovi
No name diskovi
prazne kutije

IZNAJMLJIVANJE, PRODAJA, PRESNIMAVANJE, HARDVER

VIDEO BACKUP

CD KLUB
GL SOFT

BULEVAR REVOLUCIJE 107

011/423-700

WWW.GL/ST.CO.YU

NABAVLJAJTE NA IZVOĐENJE

PRINCE NASEEM BOXING

Satori Jo



Codemasters su još pre godinu dana ovu igru najavljivali kao skoro gotovu, ali ona očigledno do sada nije zadovoljila visoke standarde, koje ova firma stavlja pred svoje igre. Odmah pošto igru uzmete u ruke jasno je da ona nudi vrhunsku boks zabavu na Playstationu. Ko god zna princa Nasim Hamada zna koliko je njegov stil boksovanja neuhvatljiv. Pošto je neko morao da ide na omoć igre, izbor je pao na drugu britansku boks zvezdu (prva je naravno Lenox). Iako igra ne nudi potpunu kompjutersku prezentaciju prinčevog boks stila, ona je jako zabavan i krajnje igriv boks, što i jeste najbitnija stvar.



U klasičnom codemasters maniru mnoštvo stvar je ponuđeno u okviru igre.

Prvo, tu su bokseri, od kojih jedan živi (pravi), već pomenuti princ Nasim. Ostali su klasični izmišljeni bokseri, koji su prikladni jednom kompjuterskom boksu, koji sebe ne uzima potpuno ozbiljno, ali nikada ne zagazi u par. Poput sličnog Ready 2 Rumble. Jako je bitan pogled u toku tuče i igra nudi par vrlo upotrebljivih. Posle prethodnih udaraca, koji su ne samo raznovrsni, već vaš bokser odlično reaguje na komande zaista poboljšavajući vaš utisak da sam igrate boksuje, a ne samo da upravlja napredovanjem na ekranu. Modova igre ima četiri standardna: bicioni, jedan na jedan, kanjera, kao i menadžer mod gde ćete od boks nikogovića pokušati da napravite novu ekipu. Ovo je menadžerski mod na vama je da uđinite da se Don King oseti ugroženim. Zvuci su adekvatni, dok zvuci udaraca i koka kvalitativno lepo teku, ne rušeći tok samog meča, što je jako bitno za jednu boks igru. Komande odlično reaguje, pa će vaš utisak boks meča biti potpun dok budete razmenjivali udarce. Standardno za Codemasters, igra ima mnoštvo tajni do kojih se dolazi napredovanjem u različitim nivoima. Jedna stvar je najbitnija, doduše, a to je činjenica da su ove boks igre u pakovanju, pa mnoštvo ljubitelja boksa može u njoj uživati, bilo u tuči ili upravljanju samim bokserima. Ako mislite da ste materijal za šampiona, stanite u codemasters ring, siguran sam da će iskustvo tom prilikom biti nezaboravno (kao i vaš prvi knock out).



Miloš Marković



Čoban tera ovčice. Tako bi najlakše opisali novu igru iz firme Empire Interactive. Iako smo navikli da iz ove firme stižu samo nastavci Pro pinball serijala; sada imamo priliku i da odigramo nešto iz ove firme, a da nije flipper. U pitanju je jedna, na izgled, laka logička igra. Ali, od trenutka kada dobijete ovaj CD i odigrate par partija, shvatićete da je u pitanju mnogo složenija igra.

Vi ste u ulozi jednog "čobana", čiji je zadatak da prevede ovce od mesta A do mesta B. Verujte to nije ni malo lako. Na putu do vašeg cilja se nalazi milion i jedna prepreka.

U početku možete se uvežbati u odlično odrađenom tutorijalu. Možete da izaberete jednog od ukupno tri čobana, od kojih su dva ljudskog roda, a preostala dvojka kerečeg! Takođe postoji i četiri tipa ovaca.

U igri, donekle pametne, pametne i super pametne. One prve će srljati u prvu zamku na koju naletite.

U igri, donekle pametne, pametne i super pametne. One prve će srljati u prvu zamku na koju naletite.

U igri, donekle pametne, pametne i super pametne. One prve će srljati u prvu zamku na koju naletite.

U igri, donekle pametne, pametne i super pametne. One prve će srljati u prvu zamku na koju naletite.

U igri, donekle pametne, pametne i super pametne. One prve će srljati u prvu zamku na koju naletite.

U igri, donekle pametne, pametne i super pametne. One prve će srljati u prvu zamku na koju naletite.

U igri, donekle pametne, pametne i super pametne. One prve će srljati u prvu zamku na koju naletite.

U igri, donekle pametne, pametne i super pametne. One prve će srljati u prvu zamku na koju naletite.

U igri, donekle pametne, pametne i super pametne. One prve će srljati u prvu zamku na koju naletite.

U igri, donekle pametne, pametne i super pametne. One prve će srljati u prvu zamku na koju naletite.

U igri, donekle pametne, pametne i super pametne. One prve će srljati u prvu zamku na koju naletite.

U igri, donekle pametne, pametne i super pametne. One prve će srljati u prvu zamku na koju naletite.

U igri, donekle pametne, pametne i super pametne. One prve će srljati u prvu zamku na koju naletite.

U igri, donekle pametne, pametne i super pametne. One prve će srljati u prvu zamku na koju naletite.

U igri, donekle pametne, pametne i super pametne. One prve će srljati u prvu zamku na koju naletite.

U igri, donekle pametne, pametne i super pametne. One prve će srljati u prvu zamku na koju naletite.

U igri, donekle pametne, pametne i super pametne. One prve će srljati u prvu zamku na koju naletite.

U igri, donekle pametne, pametne i super pametne. One prve će srljati u prvu zamku na koju naletite.

U igri, donekle pametne, pametne i super pametne. One prve će srljati u prvu zamku na koju naletite.

U igri, donekle pametne, pametne i super pametne. One prve će srljati u prvu zamku na koju naletite.

U igri, donekle pametne, pametne i super pametne. One prve će srljati u prvu zamku na koju naletite.

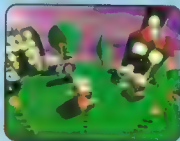
U igri, donekle pametne, pametne i super pametne. One prve će srljati u prvu zamku na koju naletite.

U igri, donekle pametne, pametne i super pametne. One prve će srljati u prvu zamku na koju naletite.

U igri, donekle pametne, pametne i super pametne. One prve će srljati u prvu zamku na koju naletite.

U igri, donekle pametne, pametne i super pametne. One prve će srljati u prvu zamku na koju naletite.

U igri, donekle pametne, pametne i super pametne. One prve će srljati u prvu zamku na koju naletite.



1. igra

Memoijska kartica

Analogni kontroler

Empire Interactive

Pal

Boh

PlayStation

1. igra

Memoijska kartica

Analogni kontroler

Empire Interactive

Pal

Boh

PlayStation

1. igra

Memoijska kartica

Analogni kontroler

Empire Interactive

Pal

Boh

PlayStation

bo'nus



Uroš Tomić

GRINCH



u glavni ulogu. A šta se to dešava, zapravo? Ispostavlja se da je Grinch, neka vrsta zlikovca, dopirao iz drugog sveta i pokušava, opet, podbijati. Njega, naravno, sviđa to što se svi raduju predbožničkom prazniku, ali se takođe boji da će ga zagarca život.

On je nešto poput čovka kojega iskusni igrači znaju i kao vrlo slab saka u svojoj jezgri ima sposobu za rešavanje kojekakvih mehanika, koja će mu pomoći da uništi ovaj praznik. Zbog svoje nemogućnosti, planovi mu ne ispadaju baš tako dobro, ali pokušaj, ipak, ima.

On može da se pomogne i u modernim napadima, ali naravno, to ne znači da se ne mora i potruditi. Igra je jednostavna, ali se može i sastaviti i napredniji programeri su napravili. Programer si se, naravno, ne može pomoći tako uputstva za Grinča (na kraju igre) i takođe može pomoći u tome.

Ima i dosta drugih stvari koje treba da se napravi, ali to vam neće biti problem. Igra je jednostavna, ali se može i sastaviti i napredniji programeri su napravili. Programer si se, naravno, ne može pomoći tako uputstva za Grinča (na kraju igre) i takođe može pomoći u tome.



plava je grinja, koja se može kretati i skočiti, a može i puzati, pomeranje se kontrolira i sa tastera i sa ovim kontrolama, a može i skočiti, a može i puzati, pomeranje se kontrolira i sa tastera i sa ovim kontrolama.



Satora Jolvić kaže:

Kvalitet igara po kojem je Konami poznat je sa The Grinchom samo potvrđen. Ova 3D avantura će vas uvesti u svet dečjeg klasičnog dela (sa engleskog govornog područja) i Grinchova nastojanja da spreči dolazak Božića i sreće, stanovnicima Whovillea. 3D nivoi su ogromni i svaki sadrži mnoštvo stvari koje treba uraditi. Isto tako scene koje objašnjavaju priču su urađene endžinom igre, što je za mene uvek najbolje rešenje, sa sve odličnim glasom samog Grincha i naratora. Jedina zamerka su komande koje su malo lenje da reaguju na vreme, ali to je podnošljivo. Pošto dela Dr. Seuss i nisu tako poznata kod nas, tu je još jedan, dodatni razlog da odigrate ovu sjajnu 3D platformsku igru

The Grinch
Konami
PAL / NTSC
Sistem:
Završ:
Avantura / Platforma





zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	70%
4.0	3.0	3.5	4.0	

pokušavajući sve
da odrađim, pa
ću sve prikriti od
vlas. i to iz puke
svima, volim da
kvarim zabavu.



Pričaonica



danju 4,75dinara minut
noću i vikendom 2,37dinara minut

Priča se ...

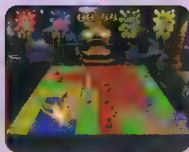
041 333 444

Satori Jo

Kako se bliže novogodišnji praznici, tako dobijamo i novu Crash igru. Ako je ideja prve bila napraviti igru u stilu Marija za Sonijevu novu konzolu, pa se onda zaustavila negde na pola puta, onda je Crash Bash opet pokušaj da se Mariju stane na rep i to konkretno seriji Mario Partz igara. I opet je to urađeno do pola. Dok u Mario Partyju imate interaktivne table, ovde ništa slično ne postoji. Postoji samo niz igara koje se do četiri igrača mogu igrati na tri pobeđe, zbog toga što je Mario Party iskoristio jako puno odličnih ideja za svoje mini igre. Autori Crash Basha su se okrenuli bivšim Crash igrama i iz njih uzeli ideje za svoje igre. One su bazirane na nekim nivoma iz bivših igara i vrlo često su iste igre sa malo promenjenim zadatkom. Kvalitet mini igara varira od nezanimljivih do izuzetno zabavnih, ali njih je ukupno uzev ipak malo.

Cilj je, bilo da igrate sami ili sa nekim, da tri puta za redom pobedite u određenoj igri. Dobra strana ovako dizajniranih igara je da se čak i sa četiri igrača na jednoj konzoli, sam ekran nikad ne deli, već se sve dešava na zajedničkom ekranu. Sve igre se odvijaju u arenama sa ciljem same igre i trenutnim rezultatom.

Moja zabrinutost je bila to, da su ovu Crash igru po prvi put razvili programeri Eurocoma, a ne Naughty Doga, koji su sa CTR-om, zaista dogurali Playstation do njegove maksimuma. Pošto startujete Crash Bash, jasno je da se novi tim sjajno snašao sa jednim od najpoznatijih Playstation serijala. Odlična muzika i crtani film grafika, su stvari na koje smo se u Crash igrama već navikli da imamo. Čudno je da je sama priča potisnuta u drugi plan i da nije mnogo bitna (čak ni u adventure modu). U odnosu na ostale četiri Crash igre, ova je najsiromašnija i idejama i u njihovom izvođenju, ali kako Sonijeva konzola i nema mnogo igara koje se lagodno mogu igrati u dvoje, kolekcija akcionih i kratkotrajnih igara je zaista do-



brodošla.

Glavna zamerka igri bi definitivno bila ta, da kada je dan igrač igra, nema skoro nikakve priče, koja bi kod njega izazvala želju da nastavi do pobeđe, da bi video šta će se desiti. Ovakvo kako jeste, igra je jednostavno mehaničko igranje niza igara, čak i potencirano time da se igre igraju na tri pobeđe, a da su protivnici vođeni od kompjutera, jako prepređeni i teški. Sa druge strane ako

volite izazov, Crash Bash je igra za vas. Isto tako od osam ponuđenih likova samo tri su esencijalni likovi iz dosadašnjih igara. U ovakvoj vrsti igre, identifikovanje sa likovima je jako bitno, naročito ako ih znamo



od ranije.

Umesto da joypad iskoriste na zanimljive i inventivne načine, upravljanje je identično i bez ikakvih inovacija. I pored svih zamerki, ovo je jedina igra partz tipa, sa visokim produkcijskim vrednostima. Siguran sam da će mnoštvo Crash ljubitelja pohitati da ponovo uleti u šareni svet novog Crash-a.

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.5	4.5	3.5	3.0



SVIM PRAVIM IGRAČIMA ŽELIMO PUNO PODEDA U NOVOJ GODINI!

GAME CLUB **PlayStation**

Tržni center STANKOM

Stevana Brakusa 4, 1 sprat, lokal 11

Tel. 30-55-210



- Igranje solo ili u mreži
- Prodaja i iznajmljivanje konzola, igara i dodataka za konzole

- Prodaja PC računara, skapanje konfiguracija, dodaci, nadogradnje
- Igranje solo ili u mreži
- Surfovanje po internetu (satelitski link, skidanje fajlova po narudžbini)



INTERNATIONAL SUPERSTAR FOOTBALL 2000

Igor Simić

travali ili ne, i velikom
Konamiju se događa... Šta

Pa, posle trogodišnjeg ciklusa u okviru kojeg su napravili revo-
luciju u fudbalskim simulacijama i izbacivali sve bolje i bolje fudba-
lske igre, dogodilo se peh zvani ISS Pro 2000. Možda je u stvari ovo i bio
način da shvatimo koliko su fudbalske simulacije iz serijala
Winning Eleven dobre i koliko se u Konamiju vredno radi. Moguće
je da su "Japanci" (omiljeni naziv za Konami u našem narodu) po-
kušali da naprave fudbal za mlade naraštaje i tako ih pripreme za is-
toku koja ih čeka u WE serijalu, jer ova igra se može okarakter-
isati bilo kako, osim kao ozbiljna.

U odnosu na prethodnika pretrpela ogromne promene, kao što su drugačiji pogled, kontrole, vizuelizacija,
opcije... Nešto potpuno novo i drugačije od svega do sada viđenog, što se me-
ni ne dopada, jer fudbal ovde gubi dimenziju ozbiljnosti i takmičarskog duha,
što se, naravno, odražava i na igrivost. Jedina pozitivna stvar jesu opcije u ko-
jim je ponuđeno po prvi put odigravanje fudbala po scenariju. Ponuđeno vam
je 20-tak utakmica kojima je potrebno promeniti tok, koje su rangirane po tež-
ni (jedan od scenarija vas vraća na utakmicu Jugoslavija - Croatia, pri rezulta-
tu 2:2 i na žalost, stavlja vas na stranu Hrvata), nešto sasvim novo i dobro, što
bi u narednim simulacijama moglo da posta-
ne praksa.

Kada se postavi pitanje alternative za
Winning Eleven, sve češće se u na-
šem društvu pominje TIF 2 (This Is
Football 2), oni hrabriji možda poku-
šaju i sa ISS Pro 2000, ali veruje-
de, dečije igračke bi ponekad trebalo da
ostanu samo - dečije igračke...



ISS PRO 2000
Izdavač: Konami
PAL
Zvuč: Zvuč
Sistem: PlayStation

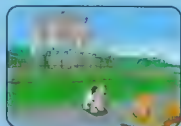
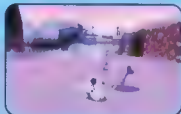
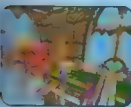
Disney 102 DALMATIANS



Satori Jo

Diznijev crtač još nije ni došao u bioskope, a već smo sa svih strana zasuti in-
formacijama o njegovim naslovima vezanim za njega. Ako to nešto govori, onda ova činjenica
ne kaže da firma Disney sada ide ka što bezobzirnijem zgrtanju para. Dok su
Diznjev igre bile vrhunski zabavni paketi, puni duha i dobrog raspoloženja,
Diznjev igrački iskustva (bio to Miki, Herkules ili Tarzan), nova izdanja ne postizu ni delić te specijalne Di-
znejevske atmosfere, koja i jeste bila glavni motiv za igranje ovih igara. Kada smo sve ovo izneli na čistac, mora se reći da
102 Dalmatinka (od kojih igrači vodi dvoje), prilično dobra igra. Ne baš fantastična, ali dovoljno kvalitetna da za-
drži pažnju i male igrače (klasičnu Diznjevsku publiku, bilo za igre ili filmove), tako i one starije pratilce ovih malih
igara koji su silom prilika (i na svoje zadovoljstvo), takođe Diznjevsku publiku.

102 Dalmatinka (od kojih igrači vodi dvoje), prilično dobra igra. Ne baš fantastična, ali dovoljno kvalitetna da za-
drži pažnju i male igrače (klasičnu Diznjevsku publiku, bilo za igre ili filmove), tako i one starije pratilce ovih malih
igara koji su silom prilika (i na svoje zadovoljstvo), takođe Diznjevsku publiku.



102 Dalmatians
Izdavač: Eidos
PAL / NTSC
Sistem: 3D Platforma

102 Dalmatians
Izdavač: Eidos
PAL / NTSC
Sistem: 3D Platforma

BLADE

Negativni aspekt vampirskog života je nemogućnost izlaska na svetlo dana. Ali, šta ako vam se desi da postoji biće koje poseduje najbolje od obe stvari - ljudske i vampirске? Takav jedan junak postoji odavno, a možda ga se mnogi sećaju i pre filma. Priča koja je u filmu opisana, glasi otprilike ovako: Mlađa crkinja, koja je u devetom mesecu trudnoće biva napadnuta od strane vampira. U momentu njenog porođaja ona umire, a dete koje rađa je bitno izmenjeno majčinom promenom. Predodređeno je da bude najveći besmrtnik koji hoda svetom, Blejd. Njegova jedina preokupacija je da nađe vampira koji ga je "prokleo" govnu majku.

Pronađen od strane Visira (jednog od poslednjih lovaca na vampire), još kao dete obućen je da bude jedan od najboljih i najtraženijih lovaca na svetu. Visir mu je projektovao serum, koji ga može osloboditi vampirske žedi, koja bi ga pretvorila u kvoklo i ubojicu, naučio ga borbi sa vampirima i brinuo se o njemu kao "tata". Ono što svi znate je da je Blejd neopipljiv za obavljanje jednog rituala, koji se može izvršiti samo u hramu večne tame, a koji će jednog od vampira pretvoriti u Kraljevog Boga i time mu obezbediti suverenost nad čovečanstvom. Priča u igri se malo razlikuje od filma, ali je sam film poslužio kao inspiracija za celu igru. Ilišen intro koji bi



hvalio ili kudio, ne preostaje mi da radim ništa drugo, nego da se bacim na opis same igre.

Igra je zamišljena kao 3D akcija, sa elementima platforme, u kojoj je vaš cilj kao lovca vampira, da radite baš to - LOVITE VAMPIRE. Pogled je smešten u treće lice, tako da ima neki blagi "laroliri" izgled. Počinjete na do-

metnom, gde se u prvim scenama dešavaju čudne stvari. Jednog vampira koji su vam standardni neprijatelji, morate obratiti pažnju i se policiju, koja vas s vremena na vreme proganja. Na samom startu igre, od onoga vam na raspolaganje stoji meč od posebne legure, koji može od svakog vampira da napravi "suši". I pisholj najbliži običnim mečima. Mele nekoliko zamisla mečem. Blejd će ga izvršiti u "osmiku", obaslućujući na pod sve što dodirne. Na menom ćete shvatiti da svaki tip oružja ima više vrsta magije. Ima postoje predmeti koji će vam biti od velike važnosti. Tako, iako vampire obično dugo ne može baš da ubije, u igri ih je moguće ubiti. Ali ako imate brzo munjevit na raspolaganju. Pored standardne magije, na raspolaganje vam su i nekoliko reči, a na mečima

imaju oružja (mačine pistol, i drugi). Na početku igre, Blejd se nalazi u jednom od svojih "baza". To su "stacioni" mesta, koja imaju mnogo toga: krevete, hladnjače, oružje, kofere, abas, i druge stvari, gromade, i druge stvari. Na početku igre, Blejd se nalazi u jednom od svojih "baza". To su "stacioni" mesta, koja imaju mnogo toga: krevete, hladnjače, oružje, kofere, abas, i druge stvari, gromade, i druge stvari. Na početku igre, Blejd se nalazi u jednom od svojih "baza". To su "stacioni" mesta, koja imaju mnogo toga: krevete, hladnjače, oružje, kofere, abas, i druge stvari, gromade, i druge stvari.

Na početku igre, Blejd se nalazi u jednom od svojih "baza". To su "stacioni" mesta, koja imaju mnogo toga: krevete, hladnjače, oružje, kofere, abas, i druge stvari, gromade, i druge stvari. Na početku igre, Blejd se nalazi u jednom od svojih "baza". To su "stacioni" mesta, koja imaju mnogo toga: krevete, hladnjače, oružje, kofere, abas, i druge stvari, gromade, i druge stvari. Na početku igre, Blejd se nalazi u jednom od svojih "baza". To su "stacioni" mesta, koja imaju mnogo toga: krevete, hladnjače, oružje, kofere, abas, i druge stvari, gromade, i druge stvari.



su. Dok "gazite" i bacate neprijatelje koje-kuda, usput sakupljate i predmete koje možete naći razbacane po svim delovima igre.

Mihailo (Smješić kaže:



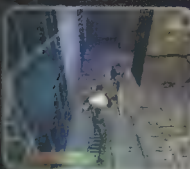
Koliko još ovakvih igara treba da se pojavi, dok se ne desi neki slom u moždanim vijugama kupaca i digne se kuka, motika i bager u cilju lišavanja života onih koji nam priređuju ovakva maltretiranja? Ja se zaista izvinjavam svim ljubiteljima akcije i vampira, ali i jedno i drugo sam viđao mnogo bolje (i originalnije) osmišljenol A i film mi je bio dosadan do bola. Valjda su svi producenti u Holivudu shvatili da ljudi za svoje pare hoće da se zabavljaju bar dva sata, pa i filmove koji nemaju šta da kažu u duže od sat i dvaes, neprirodno produžavaju dodajući JOŠ akcije, JOŠ vampira, JOŠ tuče... Sve je to lepo odrađeno, čak i zabavno, ali samo do izvesne granice, posle koje postaje jednostavno - zamorno. Primećujete li sličnost i u industriji igra? Blade je pravi primer

...klučice ili pomerite polugu, neki zidovi se mogu razrušiti, a iza njih se kriju veliki, zli, gadni i raspadnuti vampiri, dok neki prolaze kroz dragocenu municiju i grifove.

Dino što će vam džigericu izbaciti su "save" pozicije, koje su nekad toliko udaljene, da ćete morati neku sekvencu ponavljati više puta, dok ne postignete očekivane rezultate.



"save" pozicije, potopni i supply pozicije, na koje možete da depunite svoj inventar ili dokužite municiju, ali ne na način koji ste očekivali. Naime, ne postoji mogućnost kupovine po izboru, već Blejd sam kupuje municiju i ostalo. Nakon njegove trans-migracije na onaj svet, tu su još i energetske naelektricitete, koji će vašu energiju na određeno vreme održavati stalnom, dok zamahivali mačem ili pesnicama, dok će health-boosteri i medicinski oporavljati vaše zdravlje. Još jedna stvar koja vas iznervira je to što su mesta u inventaru ograničena, tako da morate biti selektivni. Ako vam treba nešto, morate ga dobiti ili otići, a on će vam napraviti laser, koji će vam obezbeđivati nad borbama neumiranih. Kretaćete se po dokovima, kroz katedralu, moraćete da očistite budistički hram, da se upustite u drevne katakombе, koje se već milenijumima nalaze pod gradom, a sve to iz jednog, prostog razloga: DOMINACIJA, SMART, UBIŠTVA I BEZUMNA ZABAVA. Prvi "glavonja" vam zadati muke, ali ne zbog njegove snage i brzine, već zbog toga što vam sam čuva i sam kralj. Kontrola, problem kontrole, iznerviraće vas mnogo, jer će u žaru borbe Blejd grešiti i to katastrofalno. Ako uzmemo u obzir zamke na podu u katakombama i OGOROMNE vampirlike vukodlake, koji će vam odgristi uši ili makar nos, paćaćete na šiljke uz samirne vriške, gristi gajtan kontrolera ili ga šutirati i bacati kroz prozor. Uzimajući u obzir da vam Blejd ima normalan nivo težine, ne smiem ni da vam kažem koliko je skakanje po zidovima predviđeno onima koji će igrati. Ali je sam iskusni igrač, sad ću da startujem igru na nivou "prokazaću im" "Zla naraću vam u predel". Moći ćete da pokušate da pređete igru na normalnom nivou težine, ali to će biti vreme i trud. Grafika je mogla da bude za nijansu bolja, zvuk me je fascinirao, a pogotovo što u igri se čuje zvuk snova koji se čuje na vampire. Atmosfera je veoma dobra, pa vam ne savetujem da igrate u mraku (kao što sićam da je igra Alien Resurrection), a igrivost je pokrivena sa nekoliko "save" pozicijama i kontrolama. Ako ste ljubitelj horor igranja, ova igra će i pored negativnih aspekata biti i lepo igranje, izazvati veliko oduševljenje i sate i sate igranja, a pogotovo ako se opredelite za "hard" nivo težine. Prva igra koja vam...



...klučice ili pomerite polugu, neki zidovi se mogu razrušiti, a iza njih se kriju veliki, zli, gadni i raspadnuti vampiri, dok neki prolaze kroz dragocenu municiju i grifove.

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
5.0	4.5	4.0	4.5

88%

Samo u

BEASOFT-u



Dosta je više zaplitanja s kablovima. **SHOCK 2 RADIO FREQUENCY CONTROLLER** je poslastica za svakog pravog igrača. Ovaj bežični kontroler ostvaruje vezu pomoću radio talasa, što omogućava neometani signal na daljini do čak 7 metara. Zahvaljujući toj novoj tehnologiji, više ne postoji mogućnost da vam neko tokom igranja prekine signal, pa čak ni nameštaj ni zidovi. Gumeni rukohvati će vam omogućiti bolje držanje i udobnije igranje. Zato se lepo zavalite u fotelju i igrajte, ma koliko ona bila daleko od televizora. **SHOCK 2 RADIO FREQUENCY CONTROLLER** je kompatibilan sa PlayStation, PlayStation 2 i PS One konzolom.

- Centra:** Beograd, Gosp. Vučića 160, Tel: 011/ 30 45 700, 30 45 701
- Centar:** Beograd, Lole Ribara (Svetogorska) 47, Tel: 011/3222 606
- Novi Sad:** Mileticeva 36, Tel: 021/ 617 038, 064/117 53 36
- Zemun:** Ivičeva 3, Tel: 011/ 198 008



READY 2 RUMBLE BOXING

ROUND 2

Da li ste ponovo spremni za džambus?

Nakon rasula koje je EA izazvao otkupivši licence za sve moguće i nemoguće sportove, MIDWAY je svima "do-hakao" i napravio boks, koji je bio ne samo atraktivan i duhovit, već je bio i veoma zarazan zbog pojedinih elemenata koje ne možete naći u drugim igrama, sa sličnom tematikom. Svi oni koji su imali čast i privilegiju da igraju prethodnika, neće biti razočarani nastavkom, koji je došao sa malo naprednijom grafikom i novim zanimljivim protivnicima. Cilj igre je isti kao i u svim simulacijama boksa, sačekati pravi momenat i deklasirati protivnika, prosledjujući precizan i snažan udarac u predelu labrnje. A, ako ova taktika zataji, ostaje vam da mu ne probijete gard, ali da ga u svakom slučaju što efikasnije pošaljete na pod. Što se tiče promena u odnosu na prethodnika, sa razočarenjem vam moram reći da tu više ne postoji sistem kladenja i slobodnog odlučivanja o borbama, koje se razlikuju po tome, da li je u pitanju borba za nagradu ili borba za titulu. Naime, unapred su vam određeni datumi kada se borite za novce, a kada za titulu, pa nećete moći da koristite vitaminske programe i "Rumble mass" program, sve dok ne "pokorite" veliki broj protivnika i ne steknete profit na najteži moguć način. Da se samo prisjetimo, u prethodnom delu ste bili nešto kao menadžer, borcima koji su ponudeni na "tržištu", sa određenim brojem borbi za svakoga od njih. Kada istekne taj broj, borac se vraća na "tržište", a vi birate da li ćete uzeti nekog drugog. Sa-



da, kada izaberete jednog, njega vodite dok ne osvojite titulu. Kada su treninzi u pitanju, više ne morate da plaćate za svaki, već možete da trenirate vašeg a



sada ne dižete jedan, već dva tega. Pored svih ovih promena, sada je razlika u tome što morate projektovati sistem treniranja koji će vašeg miljenika dovesti do bolje forme i to zbog toga što svaki trening, pored pozitivnih promena, donosi i neke negativne. Treninge možete obavljati automatski i to na više dana, a taj princip je veoma jednostavan, jer možete po 10 dana samo preskakati konopac, a snagu dodati u zadnjim danima, pred meč. Kada je reč o samoj borbi, sada su tu i principi koji je "malo" menjaju... Rumble skala koju morate da popunite sada je izmenjena, tako da nemate više jedan stepen "divljanja", već tri. Kako biste tu skalu što brže popunili, možete i da vredate protivnika, ali samo kada

je udaljen od vas. Grafika je do te mere unapređena, da sada dok igrate, možete da vidite kako "šminka" dolazi na lice protivnika isključivo vašim naporima. Moram priznati da je Mr. President (Bil Clinton, koji se pojavljuje kao jedan od protivnika) izgledao isto kao i Britni Spirs pred



scenski nastup. Bilo je zadovoljstvo "uljepšati" Bila, a zadovoljstvo je naraslo kada se kao jedan od narednih protivnika pojavila prva dama (Hilari), samo mi je žao što tu još nije bila i Monika ili još bolje Madelina Oldvajt. Da, da, dragi drugari, pored ovih protivnika, tu je još i Majkl Džekson, tako da imate pravu malu "plejadu" negativaca koju ćete sa zadovoljstvom bacati po ringu i podu. Kao "šlag na tortu" zadnji i najjači protivnik je Majkl Bafer (Michael Buffer), najodgovorniji za naslov pod kojim se igra sakrila od pomenutih licenci. Kada dodete do njega, on će se "morfovati" u Rumblemastera, koji izgleda kao neko ko je čitavu večnost koristio steroide i prodao dušu đavolu za izgled. Da sumiramo, igra je dobila i na izgledu i na duhovitosti, pa neću ovoga puta ni spominjati zašto su ocene takve kakve su. Uostalom, ako mi ne verujete, uzмите igru, teško da ćete biti i malo razočarani. ■

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
5.0	4.5	5.0	4.5

96%

"GOIN' QUACKERS!"

Dizni je u poslednje vreme veoma povećao količinu igranih igara koje se pojavljuju na Playstationu. Dok su ranije igre iz ove kompanije Diznijevim potpisom bile vrhunski zabavni proizvodi, ma kog žanra one bile, ova nova količina po kvalitetu baš ne zadovoljava visoke standarde, koje su ranije igre postavile. Shvativši da kvantitet u slučaju Playstациона znači i veću prodaju, poslednjih par meseci smo bili zasuti igrana

softverskih kuća, sve sa blagoslovom Diznija. Ne samo da mi ovaj opštiran i ponudjen neodređen uvod omogućava da pokažemo prostor namenjen ovoj igri već i on obaveza razlog zašto je to tako.

Patak je poznata Diznijeva prznica, koji u ovoj igri služi kao učen u Patinu otmicu i takmičenje sa Lepokom. Patak ko će Patu pre spasiti. U toku igre Prokini se aser će prznici koju vodite pomagati da pobeđi. Patak koje nivoi postavljaju pred igrača. Kako vidite, Patak u najmanju ruku neinspirativna. Onda, počevši od svake da je ona odradena u formi polu 3D platforme igre. Opet. Još jedna iz mnoštva koje su se pojavile u poslednje vreme. Tu je i ceo taj momenat oko polovičnog trodimenzionalnog ugođaja. Oni koji su igrali trećeg Kreša, setiće se nivoa na kojima se nešto vozi. E, Patak

Dača (igra) je urađena od niza nivoa sličnih onim iz trećeg Kreša, ali bez vozila (i naravno bizine). Postoji put kojim idete (ka ekranu), ali nemate stvarnu slobodu kretanja. Tu su i potpuno neinspirativni nivoi, predmeti koje skupljate, pomagala, tajne i slično. Sve u vezi ove igre je potpuno bezlično. Takva je i muzika. Grafika, naravno, izgleda crtački, ali bez velikog truda, koji se očekuje od Diznija. Generalni utisak koji ova igra ostavlja na igrača je... polovičnost. Polovičnost truda uloženog u nju, polovičnost ideje, polovičnost grafike, jednostavno polovičnost svega (čak i 3D-a). Ne preostaje mi ništa

drugo, nego da na ovo dodam i polovičnost ocena za nju.



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
2.5	2.5	2.5	2.5

25%

Kako se pretplatiti na BONUS?

LAKO!

- 300 din 3 broja
(+ 1 CD po izboru)
- 600 din 6 brojeva
(+ 2 CD-a po izboru)
- 1.200 din 12 brojeva
(+ 4 CD-a po izboru)

284439

600,00

11000 Beograd

600,00

11050 Beograd 22

BONUS, Poštanska Feb 12

11050 Beograd 22

Preplata na BONUS br 9-14

Polajite mi sledeće CD-ove:

Popunite POŠTANSKU UPUTNICU, unesite željeni iznos pretplate i popunite je kao na datom primeru. Izvršite uplatu na šalteru pošte i Bonus će početi da vam stiže na kućnu adresu, pre izlaska na kioske, i bez daljih PTT troškova.

Eto kako!

Uputnicu možete nabaviti u svakoj pošti!

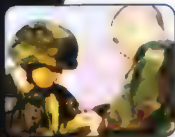
Telefoni redakcije: 011/340 77 12, 340 77 36

boNUS



Miroslav Đorđević

SPEC OPS RANGER ELITE



Spec Ops: Ranger Elite je igra koja je uspjela da uradi samo jednu stvar - da svojim imenom da odgovor na pitanje, koja je igra najneigrivija u posljednjih godinu dana.

Po uključivanju konzole startovaće se intro koji je najbolje preskočiti (kao i celu igru uopšte), jer je u pitanju tipična američka propaganda, koja čak ni tehnički nije odrađena bog zna šta. Sadržina je uobičajena: američka zastava, vojska i sl. i sve to praćeno dirljivim patriotskim govorom nekog Ramboa. Posle toga loading screen i na njemu naravno: američka zastava. Potom su vam ponuđene opcije, mod za jednog igrača, kao i mod za dva igrača koji je inače jedina dobar stvar u ovoj igri. Takođe je prisutna i opcija quick start, prilično neuobičajena za akcione igre, koja je tu stavljena sa rezonom o kome će nešto biti rečeno kasnije. Dakle, odabrali ste dva od ponuđenih pet rendžera (u igri možete voditi čas jednog, čas drugog) i iskačete iz aviona kako biste isprašili teroriste na Aljasci. Onda opet loading screen i malo za promenu: američka zastava.

Igra je krenula i počinju muke. Bagova na tone. Ako niste znali, za američke marinece je najnormalnija stvar da prođu kroz drvo, kroz svog saborca ili kroz vatru, a da pritom ostanu nepovređeni. Takođe je sasvim normalno da se zaglave u teksturi (prosečno svakih pet do deset minuta), odakle naravno ne mogu da izađu, pa je jedino rešenje da se ubijete da biste igru krenuli ispočetka. Vaš saborac će vas non-stop pratiti, a vi uvek možete preći u "njegovu kožu", to jest preuzeti kontrolu nad njim, pritiskom na trougao. Zašto je ova igra onako brutalno iskritikovana na početku? Zato što je blago rečeno neigriva. Komande su često spore, a još češće ne reaguju uopšte. Neprijatelji su praktično nevidljivi, sve dok se ne pri-

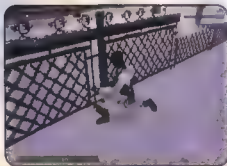
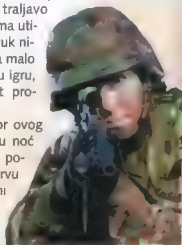
bliže na dva metra rastojanja, radar je neupotrebljiv, a pritom su protivnici jako, jako precizni i misije izuzetno teške. Da biste prešli misiju, makar jednu njenu fazu, potrebno je prethodno znati gde je koji stražar, koji vam je najbolji put i potrebno vam je mnogo, mnogo sreće da na tom putu ne

završite zaglavljene u teksturi. Ukoliko sa svojim saborcem upadnete u protivničku paljbu i vas ubiju, kamera će početi da se vrti oko vas dovoljno dugo da teroristi ubiju i drugog rendžera, nad kojim ste vi bezuspešno pokušavali da uspostavite kontrolu. Svi

navedeni faktori će početniku (početnikom smatram sve one koji nisu bar trista puta poginuli u ovoj igri) toliko zagorčati život, da je vađenje diska i skakanje po dotičnom, neminovna reakcija. Vrlo često će vam se desiti da vam učitavanje pred nivo traje znatno duže od samog nivoa, a pritom sve to važi za situaciju kada je igra podešena na najlakše. Tada do izražaja dolazi opcija quick start, koja će preskočiti sva podešavanja i odmah vas baciti na front.

Grafika dosta poseđa na onu iz 007 Tomorrow Never Dies i Syphon Filter. Na žalost, veliki je broj nedorađenosti. Vatra izgleda krajnje komično: potpuni 2D koji se okreće kako bi vam uvek bio okrenut "spreda". Uklopljenost vašeg rendžera sa podlogom je takođe trajljivo odrađena, pa se često ima utisak da rendžer lebdi. Zvuk nije loš, pa iako je muzika malo neadekvatna za akcionu igru, može da dobije epitet prosečnog.

Ako volite da kao autor ovog teksta, sedite duboko u noć sa crnim pododnjacima pokušavajući da predete prvu misiju ili ste pak rođeni mazohista, uzмите ovu igru - bićete oduševljeni. ■



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
3.5	3.5	0.5	1.0



Specops Ranger Elite
Izdavač: Runecraft
Sistem: Pal
Pucati na



TVOJA DNEVNA DOZA TRIKOVA



Uživaj u igri na PlayStation 2, PC i mobilnim telefonima. Igraj i pobjedi! Igraj i pobjedi! Igraj i pobjedi!

Mi imamo pravi lek za sve tvoje muke. Dovoljno je da podigneš slušalicu i okreneš servis **eubedni** 041-20-20-20 i pronađeš trik za svoju igru. I ne samo to. Predlažaj najbolje igre koje ti se najviše dopadaju, glasaj za omiljenu igru, prijavi se za TV kviz ili kupi neku od super vrednih nagrada.

Naša služba korisnika je dostupna svakog dana od 9h do 19h. Pomoć ćemo vam dati u svim slučajevima. Igraćete se na PlayStation 2, PC i mobilnim telefonima. Igraj i pobjedi! Igraj i pobjedi! Igraj i pobjedi!

1 TRIKOVI I ŠIFRE

2 NAGRADNA IGRA

3 VESTI

4 GLASANJE

5 IGRA NEDELJE

2 NAGRADNA IGRA

Na kraju poziva na telefon i servis **eubedni** dobijete svoju 2. odgovore na 5 pitanja pitanja. Igraj i pobjedi! Igraj i pobjedi! Igraj i pobjedi!

nagrada između kojih i:



pobednik@eunet.yu

Na telefonskom servisu **eubedni** možete naći šifre i trikove za:



041-20-20-20

beatinf DOBITNICI

V kolo

Nintendo 64
Beograd, Maja Čubrić, Dragutin
Game boy color
Beograd, Bogdan Nikolačević, Nikola
Volan
Ruma, Dejan Gecić, Ivan
Torba PSX
Dobanovo, Miloš Zarić
Dual shock PSX
Bor, Marija Kolos, Blagoje
Mini classic
Užice, Vukobrić Tijomir, Milija
Arandelovac, Sinđa Mitrović Milan
Bor, Marko Nikolić Munko
Čukovcav, Kraljevo, Vladimir Komatović Dušan
Bočar, Ivana Mandić Milorad

VII kolo

Sony PlayStation
Silbač, Jaroslav Mućaj Zlatko
Volan PSX
ančevno, Branislava Šandrih Branislav
Torba PSX
Zemun, Stojanac Vladimir Dragun
Dual shock PSX
Beograd, Petrović Rade Vasa,
Mini classic
Kulaferica, Ana Đokot Goran
Kukavac, Ivan Tuba Momčilo
Požarevac, Stojanac Vladimir Dragun
Andelković Vase Marijan, selo Ždeglo, Lebane
Sombor, Kunč Miroslav Branko



Glavne nagrade

VI kolo

Sony PlayStation 2
Beograd, Jovan Božić Milojko
Volan PSX
Kraljevo, Milena Stanković Sonja
Torba PSX
Beograd, Katarina Jovanović Aleksandar
Dual shock PSX
Beograd, Vladimir Stanković Branislav
Mini classic
Beograd, Stefan Jovanović Slobodan
Smederevo, Strahinja Kunc Srećko
Banja Koviljača, Miodrag Jurić Vlado
Ruma, David Dobrija (Žan Klod)
Beograd, Zdravka Anđić Dragica

VIII kolo

Nintendo 64
Užice, Savić Bogdan Milenko
Volan PSX
Beograd, Zdravka Anđić Dragica
Torba PSX
Kurtumlija, Cvetković Petar Dragica
Dual shock PSX
Požarevac, Mladenović Saša Rajko
Mini classic
Pančevo, Kaluderović Jovan Saša
Šabac, Danilo Dragčević Jovan
Jankićević Željko Dragun, Valjevo, selo Popučke bb
Užice, Dejić Dragana Aleksandar
Pačić Ivan, Krupanj, selo Kržava

V kolo

Dobitnik
1. Zlatimir Perić Kristina, Paraćin
2. Maja Dakić Budimir, Beograd
3. Marko Radoš Zoran, Niš
4. Lene Nikolić Radonja, Kragujevac
5. Vlada Dragović Zoran, Račak
6. Filip Ivanović Milorad, Beograd
7. Miloš Marković Goran, Mladonovac
8. Goran Stojanović Miroslav, Užice
9. Miroslav Božić Milica, Šabac
10. Srđan Đokot Dragun, Valjevo
11. Maja Đokot Miroslav, Beograd
12. Željko Dragun Vojislav, Bor
13. Vlado Zdravković Predrag, Aleksinac
14. Despotović Goran Zvezda, Novi Sad
15. Vladimir Jurić Zoran, Beograd
16. Goran Stojanović Miroslav, Užice
17. Marina Stanković Ljiljana, Beograd
18. Dragun Anđić Ljiljana, Čačak
19. Jasmira Marković Simona, selo Podgorica
20. Ivana Vukobrić Dragun, selo Grabovac
21. Nemanja Džokot Miroslav, Novi Kladovec
22. Miloš Puzić Miodrag, Beograd
23. Marko Stanković Stajna, Mali M.
24. Vukobrić Saša Željko, Zemun
25. Aleksandar Nikolić Zdravko, Đurđevo
26. Mirka Mađić Ilija, Srebrenica
27. Momir Vukobrić Radovan, Bečej
28. Nebojša Pavlović Dragun, Kraljevo
29. Nemanja Blagojević, Novi Pazar
30. Bogan Nikolić Dragun, Beograd
31. Ana Stanković Vladimir, Beograd
32. Radovan Anđić Dorđa, Vrnjačka
33. Marko Galip Jurić, Novi Beograd
34. Marko Galip Predrag, Banovo Polje
35. Marko Prokin Slobodan, Beograd
36. Dorđića Kruljić Željko, Novi Beograd
37. Goran Stojanović Milan, Šabac
38. Igor Stojanović Branko, Niš
39. Saša Radošević, Čačak
40. Filip Tadić Jakić, Beograd
41. Goran Stojanović Dragica, Gornji Milanovac
42. Boris Zdravković Zoran, Zrenjanin
43. Bogan Blagojević Vojislav, Ub
44. Marko Božić Đokot, Niš
45. Aleksandar Nikolić Vukobrić, Vrnjačka
46. Stefan Kruljić Milica, Pančevo
47. Blažo Milić Milica, Beograd
48. Nikola Đokotović Radonja, Niš
49. Anđić Aleksandar Željko, Srebrenica
50. Nebojša Pavlović Dragun, Kraljevo

VI kolo

Dobitnik
1. Miloš Žarković Milica, Beograd
2. Marko Radoš Dragun, Beograd
3. Danilo Vukić Dragun, Zlatko
4. Milan Vukobrić Miroslav, Čačak
5. Nikola Vukobrić Miroslav, Vrnjačka
6. Katarina Nikolić Zarko, Čačak
7. Uroš Dimitrović Dragun, Beograd
8. Milan Jovanović Dragun, Čačak
9. Saša Jurić Zoran, Čačak
10. Petar Petrović Miroslav, Palanka
11. Ivan Petrović Miroslav, Opovo
12. Jasmira Nikolić Ljiljana, Uštica
13. Nikola Vukobrić Miroslav, Loznica
14. Boga Milić Miroslav, Beograd
15. Ana Mugošć Ena, Vrnjačka
16. Bogan Blagojević Vojislav, Ub
17. David Simonović Ljiljana, Beograd
18. Miloš Đokotović Ljiljana, Džep
19. Vlado Kruljić Dragun, Bečej
20. Džokot Vukobrić Miroslav, Sombor
21. Nemanja Nemanja Aleksandar, Bačka Palanka
22. Miloš Nemanja Marija, Sombor
23. Stefan Jovanović Slobodan, Beograd
24. Miloš Kruljić Miroslav, Borča
25. Marko Radoš Zoran, Čačak
26. Srđan Božićević Božidar, Vrnjačka
27. Đokot Ana Milan, Kumača
28. Dobrić Dušan Dorđa, Kladovec
29. Pede Kolos Vukobrić, Ružica Krstić
30. Dragun Željko Miroslav, Kumača
31. Maja Čubrić Dragun, Beograd
32. Nebojša Pavlović Dragun, Beograd
33. Vase Stanković Miroslav, Ladić
34. Dragoljub Stanković Milica, Triljak
35. Marko Čubrić Dragun, Beograd
36. Milan Savić Dragun, Bor
37. Nikola David Vukobrić, Ružica Krstić
38. Nikola Mladenović Zoran, Srebrenica
39. Zoran Jovanović Anđić, Dragica
40. Igor Petrović Dragun, Novi Beograd
41. Miloš Ljiljanović Zoran, Beograd
42. Goran Kuvavac Milan, Beograd
43. Džokot Vukobrić Zoran, Vrnjačka
44. Nemanja Čabac Vukobrić, Gornji Milanovac
45. Karlo Stanković Slobodan, Petrovac na Mlani
46. Ana Đokot Gorana, Kulaferica
47. Vukobrić Zoran, Kumača
48. Miloš Umanović Branko, Novi Kladovec
49. Edo Radošević Zoran, Kumača
50. Miroslav Vukobrić Stanko, Šabac

VII kolo

Dobitnik
1. Radovan Anđić Dorđa, Vrnjačka
2. Nemanja Džokot Aleksandar, Račak
3. Marko Ljiljanović Zoran, Vrnjačka
4. Nemanja Čabac Dragun, Srebrenica
5. Stefan Čabac Vladimir, Obrenovac
6. Miloš Radošević, Beograd
7. Nikola Basmirina Vladimir, Vrnjačka
8. Nikola Stanković Miroslav, Našice
9. Nikola Kostić Dorđa, Bor
10. Miloš Stojanović Slavko, Vrnjačka
11. Vukobrić Tamara Radoš, Kladovec
12. Miroslav Stanković Miroslav, Bečej
13. Tamara Radošević Radoš, Bečej Dobro polje
14. Nikola Marković Dragun, Šabac
15. Igor Čvetković Nemanja, Zlatko
16. Dragun Stanković Miroslav, Novi Sad
17. Mladenović Marija Slobodan, Aleksinac
18. Jovanović Aleksandar Ljiljana, Niš
19. Marko Radošević Dubravka, Vrnjačka
20. Stanković Branka Vukobrić, Uštica
21. Nemanja Stanković, Kula
22. Tomislav Nikola Dragun, Vrnjačka
23. Nemanja Stanković, Vrnjačka
24. Jovanović Bora Dorđa, Bečej
25. Nemanja Stanković, Bečej
26. Tamara Marković Stanković, Srebrenica
27. Stanković Ognjen Radoš, Bečej
28. Stanković Miroslav, Ladić
29. Stanković Miroslav, Ladić
30. Stanković Miroslav, Ladić
31. Stanković Miroslav, Ladić
32. Stanković Miroslav, Ladić
33. Stanković Miroslav, Ladić
34. Stanković Miroslav, Ladić
35. Stanković Miroslav, Ladić
36. Stanković Miroslav, Ladić
37. Stanković Miroslav, Ladić
38. Stanković Miroslav, Ladić
39. Stanković Miroslav, Ladić
40. Stanković Miroslav, Ladić
41. Stanković Miroslav, Ladić
42. Stanković Miroslav, Ladić
43. Stanković Miroslav, Ladić
44. Stanković Miroslav, Ladić
45. Stanković Miroslav, Ladić
46. Stanković Miroslav, Ladić
47. Stanković Miroslav, Ladić
48. Stanković Miroslav, Ladić
49. Stanković Miroslav, Ladić
50. Stanković Miroslav, Ladić

VIII kolo

Dobitnik
1. Simić Pavle Lazar, Ruma
2. Miloš Kruljić Božidar, Bečej
3. Anđić Dušan Marko, Bečej
4. Nemanja Stanković, Srebrenica
5. Ljiljana Nikolić Radoš, Kragujevac
6. Todorović Marko Miroslav, Beograd
7. Mladenović Božidar Dragun, Kragujevac
8. Stanković Stanković Dorđa, Zlatko
9. Trifunović Stanković Željko, Miroslav
10. Dragun Stanković Dorđa, Bečej
11. Marko Jovanović Željko, Našice
12. Ana Stanković Miroslav, Kragujevac
13. Ivan Stanković Stanković, Kragujevac
14. Zoran Stanković, Bečej
15. Todorović Goran Saša, Bečej
16. Stanković Miroslav, Bečej
17. Stanković Miroslav, Bečej
18. Stanković Miroslav, Bečej
19. Stanković Miroslav, Bečej
20. Stanković Miroslav, Bečej
21. Stanković Miroslav, Bečej
22. Stanković Miroslav, Bečej
23. Stanković Miroslav, Bečej
24. Stanković Miroslav, Bečej
25. Stanković Miroslav, Bečej
26. Stanković Miroslav, Bečej
27. Stanković Miroslav, Bečej
28. Stanković Miroslav, Bečej
29. Stanković Miroslav, Bečej
30. Stanković Miroslav, Bečej
31. Stanković Miroslav, Bečej
32. Stanković Miroslav, Bečej
33. Stanković Miroslav, Bečej
34. Stanković Miroslav, Bečej
35. Stanković Miroslav, Bečej
36. Stanković Miroslav, Bečej
37. Stanković Miroslav, Bečej
38. Stanković Miroslav, Bečej
39. Stanković Miroslav, Bečej
40. Stanković Miroslav, Bečej
41. Stanković Miroslav, Bečej
42. Stanković Miroslav, Bečej
43. Stanković Miroslav, Bečej
44. Stanković Miroslav, Bečej
45. Stanković Miroslav, Bečej
46. Stanković Miroslav, Bečej
47. Stanković Miroslav, Bečej
48. Stanković Miroslav, Bečej
49. Stanković Miroslav, Bečej
50. Stanković Miroslav, Bečej

NBA ShootOut 2001

989 SPORTS

Novogodišnjoj navali igara sa natpisom 2001 pojavilo se i stvaranje firme 989 Interactive Studios od kojeg smo možda i nisu očekivali - NBA Shootout. Pojavilo se, i šta? Ništa. Oni nisu željno iščekivali nastavak najboljeg "basketballa" za Sony PS2 među njima sam i ja) moraću malo da se razočaraju. Novi NBA Shootout-a ne samo da nije bolji od konkurencije (NBA Live za "kida" za dve dužine), već mi se čini da ni malo nije bolji od ovog legitimnog, godinu dana mlađeg, prethodnika. Pokušajte ljudi iz 989 Studiosa da naprave nešto od sada nevideno, mi kao da im je malo ponestalo vremena za tako nešto, ili jed-



nostavno PS 1 nije dovoljno kvalitetan da ispuni sve njihove zahteve. Bilo kako bilo, ostaje utisak nedovršenog stvaralaštva i pokušaja da se nešto što nije kompletno, proda po kompletnoj ceni (doduše u

uslovima u kojima živimo, i igramo - to i nije skupo), a to se u našem narodu zove PREVARAI! Da li bi jedan mozak "ozbiljnog" igrača mogao da proguta ovakvu prevaru i uprkos svemu nastaviti da igra svoj omiljeni Shootout? Pa... po mojoj proceni (a valjda je ona dovoljno stručna) može, nije to uopšte toliko loše da bismo ga zapostavili.

U ovom introa stiče se utisak da su planovi za igru stvarno bili ozbiljni, jer je intro sastavljen od digitalizovanih sekveneci iz prethodne sezone i prošaran odličnom muzikom i CPU animacijama. U introu se pojavljuju sve zvezde NBA krakova (Webber, Shaq, Garnet, Carter, Hill ...) i njihove "duhovitosti" na terenu, a zatim počinje i glavni deo. U veoma skromnom meniju možete odabrati Exhibition match ili Season, od čega bih vam najviše preporučio ovu drugu, koliko god da ste neiskusni. U glavnom meniju se takođe pojavljuju i opcije Roster, u okviru koje je moguće praviti trejdove i napraviti igrača, kao i opcija Create dunk u okviru koje možete iskreirati način na koji zakućava u igrača - povaljno, povalno. Osim ovih glavnih opcija, tu je opcija Stats u kojoj su statistike prošle sezone i osobine svih igrača koji se pojavljuju u igri.

U poboljšanja u samom odigravanju nema ništa, osim što je ovaj prenos praćen iz veoma čudnog ugla koji vam neće omogućiti da odigrate dobru utakmicu. Stoga još na početku promenite kameru da posle ne bude kasno! Posle dužeg vremena u stvar, prvi put posle (animacija) moguće je postaviti napad i odbranu vašeg tima i odrediti ko će loptu ići u trenuci posle Time Out-a, što vam biti od velike pomoći u Crunch Time-u (američki izraz za "gubitak" završnicu). Komentari su prošarani raznim



Igor Simić



zanimljivostima vezanim za igrače, a ponekad čak znaju da budu i duhoviti!!! Igrači pored svih košarkaških karakteristika imaju i osobine kao što su Sportsmanship (sportsko ponašanje pojedinca) i Showmanship (koliko je neko u stanju da od prikazane partije napravi šou), što je za svaku pohvalu. Globalno, Shootout uopšte nije loš, i nije on kriv što je NBA Live 2001 (EA Sports) mnogo bolji. Shootout ili ne - odlučite sami. ■



PC



Maloprodaja
i
Veleprodaja



CENE DISKOVA ZA SONY I PC

	No Name	Verbatim
1 CD	4,0 DM	4,5 DM
5 CD-a	3,5 DM	4,0 DM
10 CD-a	3,0 DM	3,5 DM
50 CD-a	2,5 DM	3,1 DM
100 CD-a	2,2 DM	2,8 DM

* U cenu su uračunati kutija, kolor prednji i zadnji omot i CD nalepnica - konzole, obični i analogni (Dual Shock) džojstici, memorijske kartice RF modulatori, N PAL konvertori, pištolji, volani, skartovi - prazni CD-i Verbatim, No name, 80 min, veliki izbor fabričkih diskova na veće količine IZUZETNE CENE!

S.B.S.

Zmaj Jovina 38 Beograd

011/620-412 i 064/12-12-076

radno vreme: 10-20h svakim danom osim nedelje



Mihailo Tešić



U svačijem životu dođe kad tad do "jednog od onih dana"... Znače na šta mislim - dan kada ste ustali na levu nogu, kada vam ništa ne ide od ruke, kada se ceo svet izgleda urotio protiv vas: devojka vas je ostavila, nova igrara koju ste kupili je bago-

vana, a i šef je smrda i samo gleda kako da vam zagorča život. Znače, "jedan od onih dana". E, ali čak ni tada niko ne očekuje da će ga juriti ogromna kugla, da će mamu (17), da će pokušavati da održi ravnotežu na

rodice. Sve započinje mirnim porodičnim doručkom za vreme kojeg mama objavljuje da joj je večeras rođendan i da želi da svi ukućani budu malo ranije kod kuće... Svi su odu-

ševljeni, ali niko od njih nije svestan da je ovo "jedan od onih dana"...

I tu počinje igra Incredible Crisis ili u stvari, serija mini-igara koje zajedno čine ovo prilično jedinstveno ostvarenje (da nije bilo Bishi Bashi Speciala pre nekoliko meseci, rekao bih čak i potpuno jedinstveno ostvarenje). Kroz Incredible Crisis prolazite tako što igrate najrazličitije mini igre, od đuskanja tipa Bust-a-Groove, preko vožnje snouborda, do upucavanja brodova, a pravačke će vam se prikazati po animacija, koje osim što su jako lepo urađene i veoma zabavne, objašnjavaju kako je neko od Taneovih ukućana upao u "kriznu situaciju" iz koje ćete vi morati da ga izvučete svojom motorikom... Sve igre u Incredible Crisis se zasnivaju na refleksima i brzini reakcije, a sve imaju drugačiji princip

igranja, tako da vam neće biti ni malo lako da igru završite (ne znam da li to da zamerim tvorcima ili prevodiocima, ali ponekad će vam biti teško i da shvatite kako da igrate neku igru tj. šta se tu od vas do đavola traži). Malopre napisah "Taneov ukućana" - nisam napomenuo da ćete kroz igru voditi sve članove Taneove porodice (čak i simpatičnog malog psa), jer je svima "jedan od onih dana".

Jako lepo (i očekivano) je da svaku mini igru možete igrati

ti nezavisno, ali je prvo morate "otključati" tako što ćete je završiti u priči, a potom snimiti poziciju. (Još nekoliko poena u mojim očima ova igra je dobila kada sam video kako je simpatično osmišljen odjeljak s mini-igrama. One su nacrtane kao igrice u CD klubu, ali dok ih ne "otvorite" na njima stoji "Iznajmljeno".)

Ovakvo zabavna ideja, uz lepu grafiku, odlične animacije i ska muziku koju je specijalno za ovu igru odsvirao Tokyo Ska Paradise Orchestra (nikad do sad nisam čuo za njih, ali boga mi, ako je sudeći po muzici iz Incredible Crisis - momci znaju znanje) ne može da se pretvori u lošu igru! Jedina zamerka je po malo "neurotičan" gameplay, tj. Igrivost je ponekad umanjena, što zbog lošeg objašnjenja pravila igre, što zbog same težine pojedinih igara. Ipak, Incredible Crisis je odličan način da provedete "jedan od onih dana"...



jarbolu za zastavu, da će ga zarobiti otmičari od kojih će morati da beži na snoubordu... Sve to vas čeka u jednom danu, koji opisuje igra Incredible Crisis!

Incredible Crisis je pravi naslov za ovo ostvarenje! Kada sam ubacio CD u PlayStation i igra se učitala, isprva nisam mogao da shvatim šta se događa. Intro morate videti da biste razumeli moju zapanjenost, ali probaću rečima da opišem... Animacija je veoma kvalitetna, iako su likovi od prilično jednostavnih poligona (namerno, da bi se postigao efekat karikiranosti), no sadržaj introa je... neopisiv. Puno akcije najluđe sorte, leteći tanjiri, ljudi koji padaju sa zgrada, eksplozije, vojni helikopteri, normalan dan na poslu, ogromni ružičasti meda... a sve to uz vrhunski odsviranu ska muziku!

Ako vas zanima priča, nije ona toliko bitna, ali zanimljivo je što ovakva igra uopšte ima priču. U pitanju je jedan najobičniji dan u životu radnog i vrednog (dakle, normalnog japanskog) činovnika Tanea i njegove po-



Incredible Crisis
Titus
NTSC
Mali igre





007 Racing

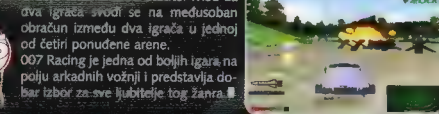
Miroslav Đorđević



...nastavak popularnog nastavka iz serije 007. Ova igra je...
 nazivima i legendarnu seriju 007, ali se ne može smatrati nastavkom, jer je potpuno drugačija...
 u kojoj treba uz pomoć raznih bondevih vozila rešiti loše momke u mnoštvu misija...
 Korisno odrađen i dobro vas priprema za sve one što ćete doživeti u igri. Nač je o...
 seriji akcionarcima iz 007 filмова, koje su prethodne dimenzijom muzikom. Posle mora mod...
 brojne parametre i da izaberete jedan od dve ponuđena moda. U oba se odabira...
 potpuno isti, samo da odabete neprijatelja i igra počinje. Nač je se u...
 modu, možete...
 Ovi da ste neznatni. Mod...
 Ovi da ste neznatni. Mod...
 Ovi da ste neznatni. Mod...



...helikoptere, dronove sa...
 Miste su zanimljive i dinamične, a od...
 ...u pomoć i...
 ...BMW-a. Vizužno...
 ...dinski...
 ...je...
 ...njen...
 ...učin...
 ...oblasti...
 ...Mod...
 ...dva...
 ...između...
 ...četiri...
 ...007...
 ...polju...
 ...dobar...
 ...bar...
 ...bar...



- 2.8.8
- Multiplayer
- Analogue
- Podrška

007 Racing
 EA Games
 NTSC
 Trla



PC/SONY PLAYSTATION

SONY Playstation PC Originali MUZIKA

Mix - Kompilacija 165 din



din/CD

Veliki izbor MP3 muzičkih CD-a
150-200 Pesama na CD-u!!!

ZRENJANIN

7. Jula 18 11 - 19 h

BEOGRAD



Milentija Popovića 32

PREKO PUTA SAVA CENTRA

BLOK 22 - bivši Video Klub 22
radno vreme: 12 - 20 h

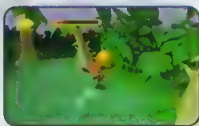
e-mail: pilemk@eunet.yu
 KATALOG možete skinuti sa:
members.xoom.com/pilemk
pilemk.8m.com

cedeteka MK

023/34-238

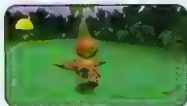
063/539-380

radimo svakog dana i subotom i nedeljom



Ovo je četvrta Diznijeva igra u ovom broju koja je (eto čuda) 3D platforma. Ovo je i posljednja igra koju opisujem (što čitajući časopis i ne može biti vidi, ali mi verujte na reč), jer kao veliki ljubitelji dosadašnjih Diznijevih igara zaista želim sebi u glavi da ostavim nepromenjen dosadašnji dobar utisak koji sam imao o igrama ove firme. Zato je Emperor ostao za kraj. Sve ono što je Diznijevе igre do sada činilo tako dobrim igračkim iskustvom - odlična grafika specifična za svaku igru, sjajna muzika i govor, odličan dizajn nivoa - načina igranja, jednostavne komande, kao i lakoća kojom se igrač uključe u svet igre - sve ove pozitivne osobine su deo Emperora.

Car je pretvoren u lamu pri pokušaju da od seljaka otme zemlju da bi napravio bazen. U crtaču uzetom iz filma, koji objašnjava radnju i koji ćete odgledati pre prvog nivoa, jasno je da je ovo jedna od onih modernih tradicionalnih Diznijevih igara/filmova sa mnoštvom jako dobrih šala koje su posledica tretiranja priče na moderniji način. Prvi nivo će igrača naučiti osnovnim potezima, predstaviti glavne likove i pokazati odličan dizajn nivoa, tajnih odaja, predmeta i samog načina igranja. Ukratko, ova igra je pravo očišćenje Diznija u najboljem izdanju. Dijalozi su od samog početka zaista izvanredni, sa glasovima poznatih filmskih zvezda i jako zabavnim stvarima koje govore, dok je muzička podloga izvanredna, čak i za slušanje nezavisno od igre. Komande su precizne, odlično reaguju, što je esencijalno za mnoštvo preciznih skokova, kakvih su nivoi puni. Takođe, sam dizajn nivoa je interesantan i zaista dobar, pa zadaci nikada ne postanu dosadni. Grafika je takođe odlično urađena - od velikih 3D nivoa do samih likova, koji ne samo da odlično izgledaju, već su i odlično animirani. Emperor je Diznijeva igra koja će ljubiteljima trodimenzionalnih platformi ostati u sećanju kao jako zabavno igračko iskustvo, slično Herculesu ili Tarzanu. Zato za odličnu igru i odlične ocene, kao i sve preporuke malim i velikim igračima. ■



zvuč	grafika	igranje	atmosfera
5.0	5.0	5.0	5.0



Petar Mišić



Pa ovo stvarno nije u redu! Svi su počeli da kopiraju jedni druge (mislim na proizvođače igara).

Ovo je još jedna u nizu trkačkih igara poput Crash Team Racing-a, Muppet Race Mania, Super Mario Kart-a sa N64. Ali, ovog puta ste u ulogu vrlo nestašnog (i sa zaraznim smehom) Pere Detlića i njegovih 5 kompanjona, plus 3 skrivena (što će reći 9 likova, kao što su Čili Vili, Voli tuljan, Buzz orao, itd.). vozeći specijalna vozila na veoma kreativnim stazama, poput Čiljevi vatra i led, Baju močvara ili na čuvenoj stazi u Inajanapolisu (sve ukupno 18 staza). Gde god da se vozite, iskusćete jednu od najbržih i najluđih trkačkih igara (to su rekli i za CTR).

Možete da birate 4 različita moda. Quest (gde je potrebno da budete među prva tri da prođete dalje), World Championship (ovde nije bitno koji ste po redu), Time Trial (jurite da odvezete krug sa što boljim vremenom) i Single Race, kao i Multiplayer Mod (do 4 igrača). U svim ovim modovima imate razna poboljšanja (stvarčice) koja usput kupujete da onemogućite protivnika (npr. eksera, pa gađate protivnika pticom? itd.), ali isto tako vam se na putu nalazi plava lopta sa 222 slovima, koje definitivno treba da izbegnete jer vas usporava, što sigurno ne želite, dok vam spirala na putu znači ubrzanje.

Ako birate kola, možete da birate 6 opcija: NASCAR stil, Monster kamioni, Jalopy, Hovercraft, vozila za sve terene i Leteći tanjiri, od kojih svaki naravno ima svoje prednosti i mane. Zato se opustite, spremite i 3.2.1 START! ■



zvuč	grafika	igranje	atmosfera
3.5	4.0	4.0	3.5

75



Kompanija Nintendo više godina suvereno drži primat u izradi platformskih igara, posebno onih sa izdajenjem u tri dimenzije. Banjo-Toonie, nastavak slavnog Banjo-Kazooiea, samo potvrđuje tu konstataciju. Atmosfalna, prelepa, grandiozna, sve su to epiteti kojima se može opisati nova Rareova platforma. Banjo-Toonie je, jednostavno rečeno, čudo od igre. Nivoi su neverovatno prostorni, igrivost je besprekorno dotešana, grafika je rajska, a zvuk kao da je sa druge planete (u pozitivnom smislu, naravno). Ova igra je u potpunosti poglavlje u istoriji platformskih igara, u to nema sumnje.

Već godinu je prošlo od kako je Banjo sabio većicu u svetilu pod kamen ispred njene jazbine. No, zlo ne biva Gruntildine sestre, naizgled komične kreature jedna izrazito krupna, druga pak previše mršava), skupile su snagu da zloću oslobode okova i ponovo unesu u svet, a nama naprave nov svet kao

ona počinje na mestu gde se završio prethodni nastavak i u svakom ima ista pravila kao i prethodni. Razlika je u tome što će u ovom svetu odvičati ove nove svetove otvarajući Master Jiggys, ali tek kada sakupite dovoljno Jiggysa i rešite zagonetku, otvoriće se prolaz u novi svet. Jiggys, kao notesi u prethodnoj igri, najvažniji su predmet koji ćete sakupljati, jer vam obezbeđuju navedenim kroz nivoe i usvajanje novih pokreta. Postoji preko četrdeset pokreta koje ćete naučiti igrajući kao Banjo ili Kazooie. S obzirom da se većina pokreta iz Banjo-Kazooiea na sličan način, nećete imati problema da naučite komandama.

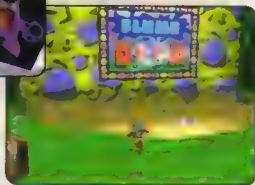
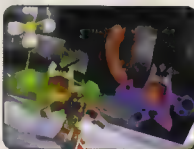
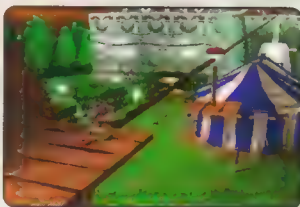
Igra se sastoji iz osam tematski različitih svetova. Iako su potpuno različite, sve lokacije su međusobno povezane u skladnu celinu (na nekim nivoima moraćete da se vratite na već pređene deonice). U svakom svetu postoji mogućnost da postanete neko drugo. Recimo, možete upravljači Mumbom, moćnim šamanom, čiju magiju koristite za okretanje platformi iznad koje se ili okretanja voza napred i nazad. Drugi pomagač je Humba Wumba, čarobnica koja vam može promeniti izgled dok se kretate. U zavisnosti od sveta u

kome se nalazite, možete postati tiranosaurus, kamena statua ili veš mašina! U novom obliku dobijate nove sposobnosti i pokrete, recimo kao veš mašina protivnike možete gađati vlažnim vešom (nađamo se, opranim). Podrazumeva se da su dijalози komični, a o dizajnu likova da i ne govorimo.

Multiplayer režim podržava simultano igranje četiri igrača kroz četiri različite opcije, od kojih najviše pažnje zaslužuje FPS režim, u kome je izvođenje iznenađujuće glatko i brzo. Što se grafike tiče, Banjo-Toonie je jedna od najboljih igara za N64. Cena sočne grafike plaćena je niskim frame rate-om, tako da se veći deo igre odvija brzinom od petnaestak sličica u sekundi, s povremenim skokovima na vrednosti preko 30 fps. Upravo ti skokovi brzine čine glavnu neprijatnost tokom igranja i kvare utisak.

Međutim, sjajni svetlosni efekti i velika distanca iscrtaavanja, nateraću vas da se češće vraćate igri samo da bi uživali u grafici (posebno je kvalitetno senčenje u realnom vremenu, funkcija s kojom i moćne PC konfiguracije obično imaju dosta problema). Muzika i zvučni efekti se perfektno uklapaju i znatno doprinose atmosferi.

Sve u svemu, Banjo-Toonie je igra u koju vredi uložiti vreme i novac, jer u mnogome proširuje koncept savremenih 3D platformskih igara, kakve srećemo od legendarnog Super Marla 64. Verujte na reč, jump & run platforme nikada nisu bile tako zabavne!



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
5.0	5.0	4.5	5.0

93%

Ime: Banjo & Toonie
Izdavač: Nintendo
Sustav: PAL
Žanr: Platforma

MASTER CD

k l u b

PROJEKTOVANJE I IZDAVANJE CD KLUBOVA



OGROMAN IZBOR I UVEK SVEŽI NASLOVI

Katalog preuzmite na adresi: <http://mastercdklub.tripod.com>

ili <http://go.to/mastercdklub>

CD naslovi

Igre

Uslužni

Enciklopedije

Medicina

Mixevi

MP3 muzika

PlayStation

Dreamcast

Igre

Konzole

Memo karte

DualShock

N-Pal konvertori

I ostala oprema

ŠALJEMO POŠTOM

POSEBNE PONUDE:

Program za pravljenje MP3 kompilacija

po izboru, i ostale pogodnosti

za CD klubove i igraonice.

KARAOKE - Velik izbor pesama

za kafiće i diskoteke. Tel. (023) 580-390

Stevice Jovanovića 18

ZRENJANIN

(023) 38-715

064 128 45 48



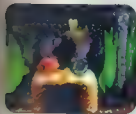
DONKEY KONG COUNTRY

Gradimir Joksimović



Najuspešnija platformska igra kompanije Nintendo, koja je svoj astro-nomski uspeh postigla na SNES konzolama, konačno je "sabijena" u Ga-Boy format. To je itekako dobra vest za sve ljubitelje platformskih igara, iako je ova igra izdatih šest godina od kako se pojavila originalna igra.

Ova igra je klasična horizontalno-skrolujuća 2D platforma, i tu nema nikakvih iznenađenja. Igrač kontrolishe naizmenično Donkeya i Diddy, koji kroz veliki broj nivoa trepćući nagaze, izgađaju ili izbegnu veliki broj dosadnih protivnika, od najsihtinijih insekata do džinova veličine pola ekrana. Naravno, treba sakupljati i dodatke (posebno novac), koji donose bodove i nagradne živote. Kontrole su uglavnom dobro izvedene - osim u situacijama kada se od vas očekuje da precizno do-



skočite na neku platformu (samo...). Tada do izražaja dolazi nespretno izvedeno pozicioniranje lika i nepotrebno naglašena inercija zbog koje ćete često promašiti pravi momenat za skok (dok je na velikom ekranu inercija poželjan dodatak, ona na malom ekranu Game Boya donosi samo nevolje).

Dizajn nivoa je nešto iznad proseka za platformske igre na GBC, ali ispod Nintendo-ovih klasi-ka, kao što je Mario Brothers. Monotoniju u igri razbijaju raznovrsni protivnici i predmeti koje možete pomerati ili bacati na protivnike, kao i mogućnost jahanja životinja, ljučenja na ljanama i dr. Oni najuporniji moći će da otkriju na stotine skrivenih lokacija sa ba-

stima i sličnim dodacima. Rare je u GBC verziju igre ubacio i nekoliko novih nivoa, par mini-igara koje ne produbljuju osnovni koncept i nisu naročito značajne.

DKC najveći deo svoje popularnosti na SNES konzolama duguje fantastičnoj grafi-ki i zvuku koje Game Boy jednostavno ne može da ponovi, pseudo-3D okruženje i dobar kolorit čine ovu igru jednom od najboljih platformi za džepne konzole uopšte.



HARVEST MOON

Gradimir Joksimović

Simulacija farme na prvi pogled možda ne zvuči kao previše interesantna ideja za igru, ali kada takvu zamisao realizuje kompanija Natsume, to ne može biti promašaj i zavređuje punu pažnju.

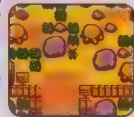
Usto, igrali ili barem čuli za prvi deo igre Harvest Moon, verovatno ste se začudili kako jedan u osnovi tako jednostavan koncept može da se pretoči u tako skladno ukomponovanu igru (to posebno važi za prvu igru). Još više ćete se čuditi kad vam kažemo da je Harvest Moon 2 jedna od najzabavnijih igara koje su se pojavile u poslednjih nekoliko meseci. To je jedna od onih igara uz koju se dočekuju prvi petlo-ri koji se izmišljaju izgovori za odsustvovanje iz škole i propuštanju najbolji filmovi na televiziji. A sve to zbog uzgajanja biljaka i domaćih životinja.



U većini upravljačkih simulacija, i ovdje počnete od nule, tj. od praznog zemljišta koje treba marljivo obrađivati i pretvoriti u plodno tle, na kome će uspešno poslovati velika farma. Rok za izgradnju profitabilnog imanja je tri godine, nakon čega će opštinske vlasti iskoristiti zemljište za izgradnju zabavnog parka. Za razliku od ostalih simulacija, igrač sada ima četiri predmeta, što će smanjiti potrebu za čestim vraćanjem u kuću. Drugo, kroz grad se krećete ulicama, a ne preko mape kao ranije, pa ćete usput sretati mnoštvo zanimljivih likova. Interakcija s likovima je posebno važna, jer od njih, u zamenu za određene usluge možete dobiti razne potrepštine. Svoje životinje sada možete voditi i van farme, u divljinu.

Kontrolni interfejs se nije mnogo promenio, tj. ikonice su jasne i dobro raspoređene - jedino je potrebno da se upoznate s karakteristikama svih biljaka i životinja koje ćete gajiti. U cilju povećanja profita možete da gajite krave i živinu, te da prodajete mleko i jaja. Nova životinja u igri je ovca, ali za izgradnju profitabilnog posla, s obradom vune morate najpre uložiti pozamašnu svotu novca (i torovi i životinje su neobjašnjivo skupi, a oni koji ne prave nime u opisu igara su neopisivo glupi).

Ako mislite da je posao farmera lak, probajte Harvest Moon 2 i ubrzo ćete naučiti da cenite sve blagodeti, koje nam donosi urbana sredina. U suptrotnom, lopatu u ruke, pa na posao.



Donkey Kong Country

Nintendo

16 megabita

Platforma

GB color

Harvest Moon 2

Natsume

14 megabita

Simulacija

GB color



Uroš Tomić

MSR

METROPOLIS STREET RACER

Iako sam laik kada su pojedini žanrovi u pitanju, tokom vremena sam uz druge stekao naviku da igram pojedine vožnje. Mada nikada nisam bio preterano uspešan u njima, razvio sam talenat da koliko toliko verodostojno ocenim tu i tamo po koju.

Pa, stoga, ako vam kažem

da je ova igra odlična, ne preostaje vam ništa drugo nego da mi ili verujete na reč ili sami uzmete disk i uputite oštar protest uredništvu, ako procenite da sam omanuo.

Ali, samo (samo?) nekoliko trenutaka nakon što igru startujete, cenim da ćete biti veoma prijatno iznenađeni (a možda čak i totalno oduševljeni). Pored toga što ova igra sjajno izgleda, prepuna je staza i izazova koji će vas naterati da se igrati vraćate iznova, sve dok možda ne budete uspešli da izotvarate te silne staze, automobile i sakupite određeni broj "kudos" poena. Pored toga, u igru su unete i neke inovacije koje se ne mogu videti u sličnim ostvarenjima, pa ako obratite pažnju, shvaćaćete da se sve vožnje odigravaju dinamično i u skladu sa konzolnom satnicom. Da vam malo pojasnim, programeri su ubacili princip vremenskih zona, tako da ako igru igrate u Srbiji u cik zore, u Londonu će biti slično vreme, u Americi kasno popodne, a u Japanu noć. Osim ovog poboljšanja, tu je i mogućnost menjanja muzike, pa čak i projektovanje sopstvenog diska za vožnju.

Kudos poeni se dobijaju ako ste bili uspešni u kombinovanju jake brzine, pravovremenog kočenja i ulaska u krivinu. Ako sve izvedete kako treba i pod pravim uglom "uletite" u krivinu, dobićete

određeni broj poena.

Na samom početku će vam samo par automobila stajati na raspolaganju, ali

kako vreme bude odmicalo videćete da će razni modeli ubrzo preplaviti prozor za odabir vozila, a vi nećete moći da se snadete i odlučite za pravu makinu. Možda će i vama (kao i meni) slezina pucati od iritiranih komentara koji su karakteristični za sam početak staze, ali takve stvari su zaista sitnice u poređenju sa ludom vožnjom kroz ulice Tokija, San Franciska i Londona. Izuzev realnih ambijenata koji su zastupljeni u igri fenomenalnog izgleda tekstura i pozadina, ipak treba imati na umu da je igra izdvojena na 25 "poglavljia" sa desetak izazova, koji idu u rasponu od "završi-debilnu stazu-za-debilni-vremenski-period" do "proizuj-pored-štanda-na-Zelenom-Vencu-i-otmi-dileru-devize-iz-ruku".

Grafika je oštra, brza i kvalitetna, sa velikim brojem detalja kao što je menjanje brzina, koje je animirano i usklađeno skoro savršeno (ako

vozite kabrio, možete da vidite kako vozač menja brzinu). Izuzimajući apsolutno demoralisajući zvuk i boju glasa komentatora (ili DJ-a koji priča iz off-a, nisam baš 100% siguran), zvuk nije nimalo loš, a muziku ćete sami oceniti u odnosu na svoje kriterijume i muzičko opredeljenje. Atmosfera i igrivost su na najvišem nivou, mogu reći da smatram da nema čoveka koga ova igra neće makar na kratko zainteresovati, a da tek ne spominjem gomile zadovoljnih paranoika koji će moći da se vozikaju i stiskaju sirenu sve do rane zore (ili ponovnog aktiviranja strujnih restrikcija). Ja sam je igrao, mogu reći uživao, a vama isto savetujem. Uživate! ■



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.0	5.0	5.0	5.0

95%

Metropolis Street Racer

Saga
PAL
Zvezde

Dreamcast

Dreamcast

96%

zvuč	grafika	igrivost	atmosfera
5.0	5.0	4.5	5.0



Mihajlo Tešić

1 igrač



Gundam Side Story 0079

Bandai

PAL

Aleksija



Okrúženje igre Gundam je naš svet, ali nije nikakvo društvo (društva) govora. Sve se dešava u zračnom univerzumu Gundama, ali obično u okviru priča u kojima se pojavljuju ljudi. Na preklapanje originalno, ali i ovaj Gundam je izdvojen od ostalih, kao da je nešto drugo.

U ovom izdanju, priča o seriji, poput Nobiliteta, ali je već doživela mnogo obrada u drugim oblicima: stripovi, serije... Ovak pokušaj da se manje svet Gundama prenese na Dreamcast, veoma je zanimljiv i samo polovično uspešan.

Radnja igre (kao i likovi koje vodi) nemaju nikakve veze s radnjom Gundama crtača (otuda ono Side Story u naslovu). Ipak, kada je osnovna ideja serijala da možete igrati u McDonalds u metalnoj grdinji, to je nešto što vam može biti zanimljivo. Igra biva zanimljiva, ali ne baš tako kao što vam se može činiti.

U ovom izdanju, priča o seriji, poput Nobiliteta, ali je već doživela mnogo obrada u drugim oblicima: stripovi, serije... Ovak pokušaj da se manje svet Gundama prenese na Dreamcast, veoma je zanimljiv i samo polovično uspešan.

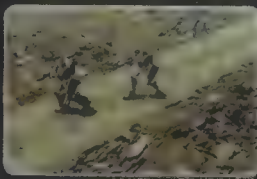
GUNDAM

RISE FROM THE ASHES

SIDE STORY 0079

strateško-taktičkih momenata - samo kada da ne pucaš i ne udaraš.

U ovom izdanju, priča o seriji, poput Nobiliteta, ali je već doživela mnogo obrada u drugim oblicima: stripovi, serije... Ovak pokušaj da se manje svet Gundama prenese na Dreamcast, veoma je zanimljiv i samo polovično uspešan.



datnih maja. Ničeg. Igra je jednostavno i proleto kraća. Dužina igre na stranu, ljudi iz Bandaija su se potrudili da rupe između misli lepo popune. Tu su lepe animacije s vrhunskim glasovima i dobrom muzikom. Pre svake misli vas čeka briefing u kome vam se obraćaju razni animirani likovi, kao i nadružavanje i odabir opreme i nagađanje šorka.

U borbi nećete imati puno problema. Igra je jednostavna, ali ne baš tako kao što vam se može činiti. U ovom izdanju, priča o seriji, poput Nobiliteta, ali je već doživela mnogo obrada u drugim oblicima: stripovi, serije... Ovak pokušaj da se manje svet Gundama prenese na Dreamcast, veoma je zanimljiv i samo polovično uspešan.

1 igrač

Uroš Tomic



Maken X

Atari

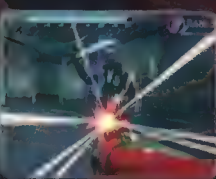
PAL

RPG



U ovom izdanju, priča o seriji, poput Nobiliteta, ali je već doživela mnogo obrada u drugim oblicima: stripovi, serije... Ovak pokušaj da se manje svet Gundama prenese na Dreamcast, veoma je zanimljiv i samo polovično uspešan.

U ovom izdanju, priča o seriji, poput Nobiliteta, ali je već doživela mnogo obrada u drugim oblicima: stripovi, serije... Ovak pokušaj da se manje svet Gundama prenese na Dreamcast, veoma je zanimljiv i samo polovično uspešan.



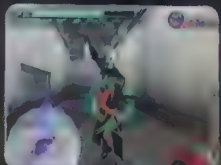
podloga u ovom izdanju, priča o seriji, poput Nobiliteta, ali je već doživela mnogo obrada u drugim oblicima: stripovi, serije... Ovak pokušaj da se manje svet Gundama prenese na Dreamcast, veoma je zanimljiv i samo polovično uspešan.

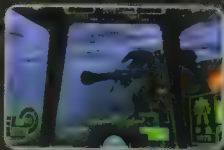
MAKEN X

U ovom izdanju, priča o seriji, poput Nobiliteta, ali je već doživela mnogo obrada u drugim oblicima: stripovi, serije... Ovak pokušaj da se manje svet Gundama prenese na Dreamcast, veoma je zanimljiv i samo polovično uspešan.

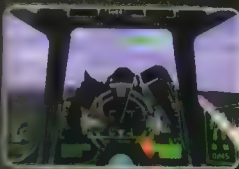
U ovom izdanju, priča o seriji, poput Nobiliteta, ali je već doživela mnogo obrada u drugim oblicima: stripovi, serije... Ovak pokušaj da se manje svet Gundama prenese na Dreamcast, veoma je zanimljiv i samo polovično uspešan.

U ovom izdanju, priča o seriji, poput Nobiliteta, ali je već doživela mnogo obrada u drugim oblicima: stripovi, serije... Ovak pokušaj da se manje svet Gundama prenese na Dreamcast, veoma je zanimljiv i samo polovično uspešan.





komande (čuvaj me, napadaj), ali umeju i da se zaglupe. Vaše kante mogu biti naoružane laserima, mitraljezima, raketama, bombama, mačevima, zavisí od modela (i od vas). Ipak, izbor naoružanja nije toliko bi-

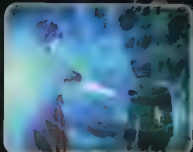


žno jednolične:

mo je jako zabavan i grafički prilično lepo odrađen, Gundam je jednostavno prekratak i nesretnički mono-ton. Poenta igre je akcija s robotima. Igra ima, ali po- nekad nije dovoljno igrivo. Na Dreamcastu smo (već) videli i mnogo bolje naslove.



moje nad pojedincem, tako da će vam on postati stalno prisutan, a moći ćete da pratite i njegove statistike. Pošto se igra može završiti na sedam različitih načina, svakom igraču ostaje da se odluči u kom će pravcu kretati. Kako se igra bude razvijala, tako ćete upoznavati više i više likova, a što se više budete kretali po svetskoj mapi, to će priča dobijati na težini i kompleksnosti.



Uz sve pozitivnih osobina, morao bih vam skrenuti pažnju na još koju. Pored očajnog govora, tu je još i kretanje na koje morate malo da se naviknete. Minevrisanje će vam biti po- "teško", s vremena na vreme će izgledati kao da je lik naprosto popio veliku količinu ljute rakije ili da je blago nena- dano. Pa ćete nekada biti veoma nesigurni u to da li biste stigli na pravu platformu.

Grafika je dobra, ali deluje već po malo "standardno", a svira- nje malo da igra deluje savršeno, pa je tu ocena već blago polu- lina. Zvuk je na momente užas, atmosfera je fenomenalna, a igrivost na zavidnom nivou i pored svih manjih pri kretanju.

Igra je u svemu dobra, ali... (text is partially obscured and blurry)



25 GODINA

ISKUSTVA



NOVI SAD
BULEVAR OSLOBOĐENJA 2
SVE NA JEDNOM
MESTU ZA VAŠ
Playstation

PREKO 1000 NASLOVA **OPREMA, SERVIS**
NA VERBATIM DISKOVIMA **POSEBNI USLOVI**
UGRADNJA ČIPA **ZA KLUBOVE**

Sega©Dreamcast.
INFORMIŠITE SE
NA PRAVOM MESTU

IMAJTE PRVI U GRADU
NAJNOVIJE PC NASLOVE

021 44 37 88 **063 541 541**

KATALOG zek@eunet.yu





Mihailo Tešić

Unreal Tournament

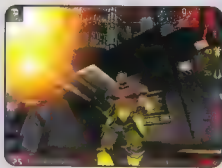
041-20-20-20

glasajte za vašu omiljenu igru!!!



ljeniji žanr za "društveno igranje"... 2. Pojavljivanjem UT-a za PS2, veći rat između ljubitelja Quakea i Unreala je dobio novu dimenziju, s obzirom da se Quake III: Arena objavio na konzoli, koja je (za sada) najveći konkurent PlayStationu 2 - a to je Dreamcast, o čemu ste mogli da čitate u prethodnom broju.

I, kakav je zaključak? Pa, opet ću reći - na stranu fenomenalna grafika, kontrole i zvuk, PS2 tu ispunjava očekivanja. Nije to toliko lepo, kao na novim zverima od PC konfiguracija, ali sve i dalje izgleda divno, iako se na većim objektima primjećuje hronični nedostatak poligona u odnosu na PC verziju. Iako, svetlosni efekti i teksture nam pokazuju ne toliko mogućnosti PS2, koliko njegove POTENCIJALE,

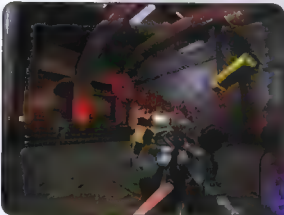


Unreal Tournament za PC je jedna od najboljih akcionih igara svih vremena. Na stranu fenomenalna grafika, kontrole i zvuk, ova igra prosto mami da otričete do najbližeg ključa i provedete par desetina sati ubijajući znane i neznane. No, izlazak ove već legendarne igre za PlayStation 2 veoma je bitan iz dva razloga. 1. Omogućava nam da "ispipamo" mogućnosti nove konzole i to na mnogo nivoa: UT je igra za PC i iako je već po malo gazi vreme, na njoj odlično možemo uporediti performanse PC-a i PS dvojke i oceniti koliko su konverzije s jedne na drugu platformu moguće; zatim možemo videti koliko je PS2 dobar u igrama za više igrača i to u FPS žanru, koji je tradicionalno koska u grlu za konzole, a postao je najomi-

zolu može da bude popuno OK. Znam, PS2 se ne umrežava toliko lako, a nema ni skidanja dodatka, novih mapa i skinova sa Mreže... Ipak, UT na konzoli je mega zabavna igra i u varijanti za jednog igrača. Kao i na PC-u, imate gomilu mapa, koje možete igrati, kao i režime kao što su Deathmatch, CTF, Assault, Domination (sve reči mile & drage svakom poznavaoцу UT-a). Nove mape i skinovi vam se otvaraju kad završite sve mape za neki režim. Botovi su pametni (ili barem nešto glupiji nego na PC-u), tako da single igranje uopšte nije nezanimljivo.

UT je super i po tome što nudi sijaset mogućnosti za mrežno igranje, od standardnog split skrina (do 4 igrača), preko umreženih konzola, pa do (potencijalno) igranja na Mreži. I opcije za kontrolu su dobro odrađene i važe kako u režimu za jednog, tako i u režimu za više igrača. Ko ne može da se navikne na kontroler (a verujte mi, uopšte nije toliko nezgodno, samo je stvar navike... ali priznajem, nišanje preko analogne palice nikad neće biti lako; zato je u UT ubačeno i auto-nišanje, ali svi znamo kako se zovu oni koji to koriste), neka u USB priključak utakne tastaturu i meš - 'ajmo!

Unreal Tournament za PS2 je za



divno čudo, pun pogodak. Zaba van i lep, pokazuje nam da možda stvarno dolazi dan kada će postojati samo igre za konzole, a PC će služiti za neke druge stvari...

Zahvaljujemo se CD klubu SHINE (Tel. 011/3284-256) na ustupljenom hardware-u i software-u.

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	80%
4.5	4.5	4.0	5.0	

Sacrifice

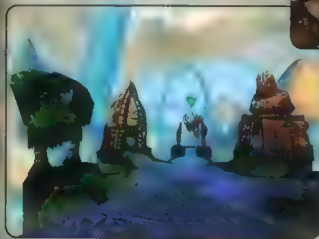
S vremena na vreme, kao po nekom pravilu, pojavi se igra koja svojim kvalitetom ne samo da donese osveženje, već nam potpuno promeni gledište prema određenom žanru. Zamislite sada žanrovski najraznovrsniju igru koju ste ikada videli, sa sjajno uklopljenim elementima i posve neobičnom atmosferom. Fantazija, akcija i strategija su u novoj igri Shiny Entertainmenta spojeni tako da grade čitav univerzum neverovatne dubine, u kome ćete provesti mnoge sate zabave.

Sacrifice nije ni malo lako opisati nekom ko ga nije video na monitoru. Približno bi se mogao označiti kao kombinacija strategijske igre u realnom vremenu (RTS), akcije i RPG-a. Pogled na zbivanja u igri je iz trećeg lica, što je neobičajeno za ovakve igre. Kamera je postavljena iza glavnog junaka, može se okretati oko njegove glave i zumirati po želji.

Lik kojim upravljate je čarobnjak koji u jedno vreme igra ulogu proizvođača jedinica, sakupljača resursa i istraživačke jedinice (svi standardni RTS elementi spojeni su u jednom liku). Resursi su dvojaki i dolaze u formi duša (Souls) i mane (Mana). Broj duša je ograničen, pa se morate truditi da ih što više sakupite, i to pre nego što protivnik učini isto. Duše konvertujete svojim magijama i potom koristite za "kupovinu" različitih kreature, koje imaju određenu vrednost duše i mane, zavisno od snage i sposobnosti. Za izvođenje čarolija pak neophodna je mana, koju za vas sakupljaju strukture po

Creature Spells, vradžbine kojima upravljate živuljkama koje se pojavljuju u najrazličitijim, uglavnom grotesknim oblicima. Neke od tih karakodžulica ne samo da izgledaju kao greška prirode, nego i same mogu da izvedu čarolije (kada ih "lepo zamolite", naravno). Kreature možete organizovati u veći broj formacija koje ćete morati da naučite (formacije se aktiviraju iz menija koji se otvara pritiskom na desno dugme miša).

Drugu grupu magija čine one koje imaju direktan uticaj na vas i okolinu, tj. napadačku ili isceliteljsku funkciju. Na višim nivoima ćete steći čarolije neverovatne snage kojima ćete eliminisati po desetak protivnika u jednom dahu (zamislite samo kako izgleda podići zemlju i izazvati erupciju užarene lave). Pritom morate voditi računa da se i sami ne povredite. Neke od ovih magija



su, u skladu s reputacijom koju Shiny uživa, toliko komične da će vas nasmejati do suza. Recimo, dobićete čini kojima ćete lansirati kravu nebu pod oblake (igrali ste Earthworm Jim?), da bi sirota životinja pri doskoku izazvala pravi šok-talas, kojim eliminišete protivnika. Treća grupa magija služi za izgradnju jedinica (Manalithi, teleporti, pomoćne kreature itd.). Ako se pitate kako ste se uopšte našli u takvom svetu, uvodna priča pruža objašnjenje. Lutajući svesmirom čarobnjak se obreo u svetu sačinjenom od pet ostrva koja plutaju u moru Ništavila.

Svakim ostrvom vlada jedan bog: Persephone je boginja života i pravde, Chamel bog ubijanja, Jones vlada zemljom, Stratos vazduhom, dok Pyro slovi za boga vatre i uništenja. Vi možete sklopiti savez s bilo kojim od njih, a za uzvrat ćete dobi



imenu Manalithi. Broj kreature ("jedinica") kojima upravljate u jedno vreme zavisice od količine duša koje držite pod kontrolom. Da biste proširili svoju armiju, moraćete da obezbedite tzv. Sac doktore koji vraćaju duše u tela poginulih protivnika, koje potom žrtvuju svom altaru. Verovatno ste već zaključili da Sacrifice ni u kom slučaju nije obična RTS igra, niti da se igra na klasičan način. Zato preporučujemo da neko vreme provedete uz tutorijal i postepeno se priviknete na specifično izvođenje.

Magije su u ovom bizarnom svetu od vitalnog značaja. One su grupisane u tri kategorije. Najpre, tu su tzv.

PII 300, 64 MB RAM, 3D Kartica sa 8 MB
PII 500, 128 MB RAM, 3D Kartica sa 32 MB
Internet Lan

Windows konfiguracija
Optimalna konfiguracija
Multiplayer

Ime: Sacrifice
Izdavač: Shiny Entertainment
Sistem: Windows
Žanr: RTS

PC
CD-ROM

Na svakom nivou dobijate različite zadatke. Najčešće ćete morati da se borite s protivničkim avатарom koga treba uništiti prinosenjem žrtve. Druge misije od vas će da pronadete i uništite neke kreature ili gradevine ili pak da se dokopate neke važne informacije. Režim za više igrača je zabavan i sastoji se iz nekoliko različitih vrstati igre (brzo ubijanje kreatura i sakupljanje mana, uništenje avatara i drugo). Igra se jedino to što se mogu igrati samo četiri igrača.

Prilazima je posvećena posebna pažnja, kako po pitanju pozadinskih elemenata, tako i u dizajnu likova. Animacije su duhovite i vrlo živahne, mada se ponekad čini da likovi klizaju po podlozi, umesto da hodaju. Magije su izvedene spektakularno: treni projektili koji paraju nebo, tornado što podiže u visine sve pred sobom itd. Iznajka i zvučni efekti su takođe vrhunskog kvaliteta, posebno govorne sekvence čime, Tim Curry je pozajmio glas Strastu).



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
5.0	5.0	5.0	4.5

**mirni
i su
poslušni**



Priptomljen!!!

EXTRME TUNED.

1997, 1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 26

HITMAN

Codename 47



Ili posle serije odlaganja i relativno agresivne reklamne kampanje, Eidos nije opravdao visok budžet koji je odvojio za izradu igre Hitman. Od potencijalno veoma dobre akcije, sa svežom idejom i spektakularnom grafikom, nastala je problematična, čak frustrirajuća i neoprostivo kratka saga o čelavom plaćeniku (koji, izgleda budi rečeno, nije ni izbliza toliko hanzmatičan, koliko se to potenciralo u najavama).

Igru počinjete kroz neku vrstu trenazne misije koja vas vodi anemični glas naratora. U njoj ćete naučiti osnove posla, tj. kako treba udaviti, ubosti ili upucati protivnika. Kao i osnovne karakteristike po kojima ćete razlikovati dobre od loših momaka (ne možete puniti okovom baš svakog ko vam pretrči preko nishana). Korisne informacije u ovom tutorialu naći će samo oni koji se nikada ranije

zadatke. Scenarij nije naročito zanimljiv, ali predvidiv je i malo koji obrt vas može iznenaditi. Sve prijava "posiće" obavljate na svim meridijanima: Hong Kongu, Kolumbiji, Budimpešti, Rotterdamu. Zbog daci su uvek kratki i jasni. Uvek nekoga treba ubiti, pratiti neki cilj, pronaći predmet, ali bez previše komplikacija i sve ne.

Okrugženja su zaista predivna: Grčka i London, a karakteristične se obiljem svetlih boja, prelepim teksturalnim i

odlično animiranim likovima. Na žalost, da biste dobili prikaz u punom sjaju, trebate vam izuzetno jaka mašina (sve ispod PII400 računara sa TNT2 ili Voodoo 3 karticama doneće vam više problema nego uživanja).

Kontrolni sistem je iznenađujuće loš. Pretres i razoružavanje leževa je prava avantura kada se na go-

milim nadate bezživotnih tela. Tada jedino pošten sistem menija koji sa pozivaju pritiskom na desno dugme, međutim kada se nalazite u žurbi, za takvu operaciju jednostavno nema dovoljno vremena. Kamere su blagi užas - nebrojeno puta ćete izgubiti glavni cilj, kamera izgubi između zidova, a vi izgubite orijentaciju. "zaglavite" u pogrešnom položaju. Pogled iz trećeg lica ovde jednostavno ne funkcioniše kako bi trebalo, jer je daleko bolje bilo da su se programeri držali klasične 2D perspektive (pogled "iz očiju" glavog junaka).

Od novih ideja o kojima se pisalo u propagandnom materijalu treba istaći jedino mogućnost maskiranja, tj. uzimanja odela sa smaknutih protivnika, što opet nije najsrećnije izvedeno (preobuke nisu ni malo uverljive, a dešavaće se da stražari dignu uzbunu čak i kada ne budete radili ništa sumnjivo). Drugi bi bitan momenat je potreba za šunjanjem, jer na kraju krajeva, nalazite se u koži plaćenog ubice, kome su diskrecija i oprez apsolutni imperativi. Ne bi bilo čudno odmet da postoje neki trikovi kojima bi igrač imao priliku da demonstrira svoju kreativnost.

Zahvaljujemo se CD klubu
Extreme Plato
(011/185 671)
na ustupljenim diskovima.



PII 300, 64 MB RAM, 3D Kartica sa 12 MB
PII 700, 3D Kartica sa 32 MB
Internet, Lan

Minimalna konfiguracija:
Optimalna konfiguracija:
Multiplayer:

Hitman
Eidos
Izdavač:
System:
Završ:
Akcija

PC
CD-ROM

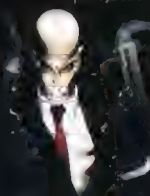


nisu oprobali u nekoj 3D pucačini, dok će se ostali napisno dosadivati.

Odmah na početku, Hitman će vas pošteno izmervirati: Čim se budete našli u prvoj opasnijoj situaciji, posrećujete za opcijom za snimanje pozicije i - neprijatno se iznenaditi: Igru ne možete snimiti sve dok ne završite misiju, tj. ako zeznete stvar na samom kraju zadatka, moraćete da ga odradite od početka. To posebno nervira kod misija koje morate odigrati po nekoliko puta da biste uspešno shvatili o čemu se radi (recimo, na kraju uvodne misije morate ubiti bolničara, što ćete shvatiti tek kada vas isti "šokira". Naime, nigde nije naznačeno da je cilj pobeći iz bolnice). Doduše, u nekim misijama pozicija se snima automatski (kao da imate

dva života, pa kada poginete, misiju nastavljate negde od sredine nivoa, a time da tada svi protivnici znaju za vaše prisustvo i sve postaje mnogo teže).

Zadatke dobijate od Agencije, koja će vam spriječiti niz zanimljivih misija. Nagrada za uspešno obavljen posao je novac, kojim kasnije kupujete oružje za nove



*zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.0	5.0	3.5	3.5

78%

Naručite kompjuter od Ded Mr

pakom
COMPUTERS

kompletna nagradna igra na www.pakom.co.yu



Izvlačenje dobitnika kompjutera: 29.12.2000.

MECHWARRIOR 4 VENGEANCE

Gigantski roboti su u modi; uvek su bili i uvek će biti. Simulacije borbi čeličnih titana najbolje je oslikao Microsoft u svojim igrama iz serijala MechWarrior. Drugi i treći nastavak "navukli" su na hiljade igrača i pretvorili ih u armiju bespomoćnih zavisnika koji su u transu čekali dolazak četvrtog dela. I konačno su ga dočekali...

MechWarrior 4 je pravo ispunjenje sna, istinski napredna igra koja se zaista razlikuje od prethodnika. Pre svega, animacije su uverljivije, a grafika je kudikamo doteranija. Ubačen je i upečatljiv multiplayer element (podrška za simultano igranje do 32 igrača, što je svojevrsan rekord). S druge, negativne strane, okruženja nisu dovoljno uverljiva, a ni misije nisu naročito interesantne niti uzbudljive.

Grafička unapređenja zaslužuju da im se po-

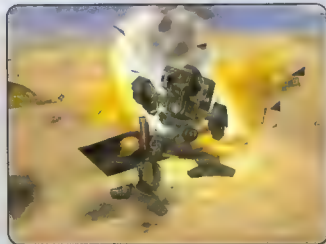
va, na primer (viđaćete Mechove bez ruku i nogu kako bauljaju naokolo, ispaljujući nasumično ono što im je ostalo od municije). Osećaj težine ovih grdosija, ako se tako može reći, je izuzetan, pa ćete prosto osetiti m-



sveti poseban deo u ovom prikazu. Priložene slike će vam pomoći da steknete kakvu-takvu predstavu o veličini i tehničkoj doteranimosti novih Mechova - zahvaljujući izrazito detaljnoj izradi, prepoznavaćete ih lako i sa velikih udaljenosti (mada će vam kompjuter uvek ispisati koga ste uhvatili na nišanu). Animacije su još bolje: pokreti su dobro artikulirani, a sada postoji i mogućnost delimičnog oštećenja - otkidanja udova i gla-

va, na primer (viđaćete Mechove bez ruku i nogu kako bauljaju naokolo, ispaljujući nasumično ono što im je ostalo od municije). Osećaj težine ovih grdosija, ako se tako može reći, je izuzetan, pa ćete prosto osetiti m-

su metalnog čudovišta od sedamdesetak tona (što je izuzetno važan element ukupnog utiska). Borbene sekvence su grafički izuzetno predstavljene - eksplozije su upečatljive, kao i svetlosni efekti koji prate ispaljivanje teškog naoružanja. Pozadine, tj. ambijent u kome se vode borbe su manje uverljive nego u trećem nastavku, pa nećete imati utisak da se borite u realnom okruženju. Ipak, raznovrsnost pejzaža je impresivna, tako da ćete se boriti u močvarama, na ulicama velegrada, brdima, u pustinji i tundri itd. Jedino nedostaju visinske platforme, na koje biste mogli da naskakaćete, što bi doprinelo boljem osećaju 3D prostora. Zvuk je takođe "mešano meso". Na pozitivnoj strani, lestvice su fenomenalan toplot koraka masivnih kantarina (nešto najupečatljivije što smo čuli za proteklih nekoliko godina) i efekti koji prate ispaljivanje oružja i direktne pogotke. Na minus delu skale su glasovi, čiji kvalitet ispod uvreženog standarda. Takođe je iritantno što važni podaci koje dobijate putem glasa, obično dolaze u toku žestoke borbe, kada ih ne možete čuti. Što se same igre tiče, MechWarrior 4 je daleko ispred svog prethodnika. Postoji mnoštvo novih Mechova, od 30-tonskih izviđača do stotonskih grdosija sa arsenalom kojim biste "ispegli" velegrad za nekoliko sekundi. Međutim, oseća se nedostatak robota srednje veličine, koji bi bili idealni za ispunjenje početnih misija. Operacija za podešavanje ("kustomizaciju") robota je možda najbolji deo igre. Pored obilja opcija za doterivanje, ističe se izuzetno dobro organizovan interfejs. Naoružavanje Mechova je prava pesma - svaki robot ima fiksnu količinu oružja i podataka koju može da ponese, a na igraču je da ta oružja što pametnije probere i balansira. Ograničenja se odnose na određenu kategoriju oružja (ne na čitav arsenal), što znači da neće biti moguće kombinovati bilo koja oružja na svakom



PII 400, 64 MB RAM, 3D karte

Minimalna konfiguracija
Optimalna konfiguracija

2 DISK

MechWarrior 4
Izdavač: Microsoft
Sistem: Windows
Žanr: Pucačina

PC
CD-ROM

Mechu. Morate voditi računa ne samo o nosivosti, već i o gabaritima robota.

Početne svake misije na raspolaganju imate imati Mechove i oružja koja su vam na raspolaganju na bojnopolju. To vam omogućuje potrebu da u toku igre ne uništavate baš sve na šta naidete (da ne biste teško odoleti, ali šta je - tu je). Drugim rečima, treba sačuvati što više vitalnih delova protivničkih Mec-

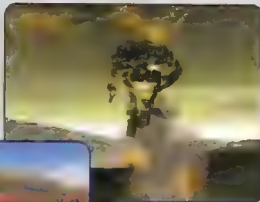
hova kako biste ih kasnije iskoristili za svoje potrebe (u tom smislu, pogotci u glavu su najbolje rešenje).

Upravljanje Mechovima je nešto jednostavnije nego ranije. Programeri su se odlučili za "arkadniji" pristup izradi, kako bi težište igre ostalo na taktičko-borbenoj komponenti. Za svaku pohvalu je i to što je upravljanje pomoću tastature i miša prijatno koliko i upravljanje džojstikom. Misije su prilično teške, naročito u kasnijem

toku igre. Al rutina (model ponašanja protivnika) je toliko usavršena da ćete imati vrlo ozbiljne probleme da neke misije privedete kraju, jer protivnici vešto izbegavaju borbu kada su u kritičnom stanju, pametnije koriste skokove i pozadinske elemente za skrivanja.

Režim za više igrača je fantastičan. U deathmatch i kooperativnim varijantama moći ćete da se igrate sa još trideset igrača. MechWarrior 4 je igra koje se nećete lako odreći. Zato, ne činite časa i pridružite se ogromnoj porodici MechWarrior zaludenika. ■

Zahvaljujemo se CD klubu EXIT (Tel. 011/627-827) na ustupljenim diskovima.



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.5	5.0	5.0	5.0

92%



No One Lives Forever

Kao u filmskoj industriji, i u kompjuterskim igrama špijuni imaju poseban tretman. Toliku popularnost tajnim agentima doneo je, pre svega, lik Jamesa Bonda. U novije vreme često se pominje i lik komičnog špijuna Austina Powersa, čiji su filmovi uneli osveženje u žanr, ne samo putem parodije, već i preko svežih ideja i ambijen-

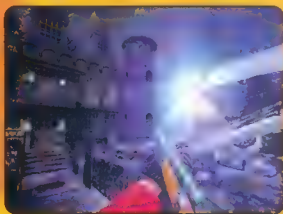
rovu u epicentar dešavanja. Naime, zloglasni Dmitri Volkov zbrisao je pola UNITY ekipe i napravio smrtonosan otrov kojim prethodi da izazove globalnu katastrofu. Teret spasavanja čovečanstva u potpunosti će spasti na leđa Archerove, koja konačno dobija priliku da dokaže svoje kvalitete.

No, One Lives Forever se sastoji iz 15 nivoa, sa po tri misije na svakom od njih, što je dovoljan garant da ćete imati pune ruke posla. U uvodnoj misiji obezbeđujete američkog ambasadora u Maroku, a na izgled jednostavan zadatak ubrzo će se pretvoriti u zahtevan poduhvat, za čije ispunjenje ćete morati da prikažete veliku umešnost i dovitljivost. Zadatci su raznovrsni: infiltracija u protivnički štab, prikupljanje poverljivih informacija, eliminacija važnih ličnosti, potraga i spasavanja itd. Kao nekadašnji lopov, a sada dobro utrenirani operativac Archerova ima široku mogućnost izbora načina na koji će rešavati svoje probleme. S jedne strane, ona može posegnuti za bogatim arsenalom ili se pak osloniti na svoje sposobnosti neopaženog prikradanja (to će poizvesti ljubitelji igre Thief) i mnoge korisne alatke koje su dizajnirane u tajnim laboratorijama agencije UNITY. Za razliku od Thief II, u ovoj igri će samo poneka misija zahtevati od vas da se pritajite i nečujno obavite posao, dok će većim delom puta imati potpunu slobodu da raznesete koga god želite (tek da se pucomani ne žale).

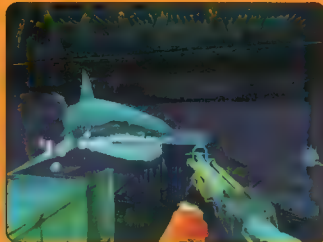


ta šezdesetih u koje se profil špijuna nekako najbolje uklapa. Nešto slično se događa i u igrama o špijunima. Nakon vrlo dobrog uspeha Metal Gear Solida, prave "ozbiljne" špijunske simulacije (ako izuzmemo Thief I/II i Deus Ex, čija je tematika specifična), Monolith je izbacio igru čija se priča više poklapa s motivima iz Austina Powersa, ali ima i jedan zanimljiv obrt - glavni lik je žena.

Cate Archer, atraktivna brineta, najzgodniji je član agencije UNITY. U agenciju je primljena kao bivši lopov, nakon što je odlučila da krene putem dobra i suprotstavi se ludom naučniku čija je ambicija da postane svetski diktator. Međutim, seksistički stav nadređenih uticao je na to da Cate dobija samo lagane i nezanimljive zadatke. No, ubrzo će nesrećni splet okolnosti staviti Arche-



Raznovrsnost oružja je za svaku pohvalu. Tu su neizbežna "Indesetosmica", poluautomatski pištolj, mašina, ofanzivna puška, snajperska puška, bacač granata, samostrel. Osim klasične municije postoje dum-dum meci, kao i meci napunjeni cjanidom kojima ćete čašćavati življe protivnike. Da biste svoj posao obavljali što elegantnije, koristite prigušivač. Špijuna je teško zamisliti bez ultramodernih dodataka, minijaturnih alatki i maskiranog oružja. Tako i ovde, u skladu sa sveukupnim licudnim humorom, možete nositi raznovrsne dodatke. Od tako reći standardne špijunske opreme imaćete "provaljivač" šifara i aparat za onesposobljavanje kamera, koji je posebno važan (ka-



PII300, 64 MB RAM, 3D karcica
PIII 700, 128 MB RAM, 3D karcica sa 32 MB

Minimalna konfiguracija
Optimalna konfiguracija

2 DISKET

No One Lives Forever
Monolith
Windows
Žanr: Špijunska simulacija

PC
CD-ROM



mere su pri-
lično ne-
zgodne i za
titi čas mo-
gu da po-
dignu čita-
vu protiv-

važnosti i to obično na lokacijama koje vrve od bezbed-
nosnih kamera. Tu morate voditi računa o svakoj sitni-
ci, jer će kao u Thiefu i Deus Exu, čuvari reagovati na
različite stimulacije (na primer, ako ostavite tragove u
snegu, sva je prilika da će vas uporni tragači "nanjušiti"
pre nego što se ponadate). U ovoj igri su čak i psi protiv
vas. Srećom, feromonima premazane robot-pudlice
skrenuće pažnju četvoronožnih krvolov-
ka taman toliko da se izvučete iz neo-
branog grožđa.

Nasuprot "šunjačkom" šmeku, No
One Lives Forever ima i obilje akcio-
nih sekvenci od kojih će vam zastati
dah. U skladu s tim su i egzotične lo-
kacije, poznate iz filmova o Jamesu
Bondu - noćni klubovi, bavorski kro-
vovi, prašnjave marokanske ulice,
francuski Alpi, Engleska. Posebno uz-
budljive su i sekvence u kojima vozite
motocikle i motorne sanke. Vrhunac
predstavlja uzbudljiv duel u vazduhu,

na desetak hiljada metara visine, u kome se trudite da
se domognete padobrana i bezbedno doskočite. Sve to
je začinjeno dozom sjajnog humora i komičnih dijaloga
koji će vas nasmejati (svaki lik u igri ima svoje lične pro-
bleme koje će podeliti s vama, ako ga priterate uza zid).
Grafika je maestraalna, u šta ćete se uveriti samo ako po-
gledate Igru. Interfejs, igrivost, zvuk, težina, režim za vi-
še igrača i svi drugi elementi igre su za čistu peticu. Za-
to je nemojte propustiti. ■

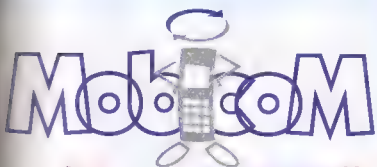
bu menadžeriju na noge). Od
bicačenih" dodataka treba iz-
iti eksploziv u formi karmi-
za usne, bočice s gasom za
javljivanje umesto parfema,
u za penjanje i dr. Većina
ataka se može upotrebiti
više načina, u zavisnosti od
acije. Recimo, naočare za
umce možete konstitui kao kameru s mogućnošću zumi-
na ili kao efikasno sredstvo za otkrivanje mina i skri-
nih lasera. Slično tome, eksplozivni karmin se
može aktivirati odmah, nakon pet sekundi ili
ta se neko nađe u blizini.
opaženo kretanje je od krucijalne



Zahvaljujemo se CD klubu Extreme Plato
(Tel. 011/185 671) na ustupljenim diskovima.



Prodavnica konzola dodatne opreme i igara



NINTENDO⁶⁴



021 442 170
Novi Sad, Bulevar Oslobođenja 36

EXSBS



➤ Prodaja i otkup novih i polovnih
PC konfiguracija i komponenti

➤ Internet provajding
➤ YUBC uplatno mesto

➤ Konzole

➤ Dodatna oprema:
oblasti: analogni Dual Shock i džojstik
memorijne kartice, RF modulator
N/PAL konvertor, pretni zvučnik

➤ Prazni CD - vertikalni i horizontalni

➤ Veliki izbor fajlova

Na veće količine, posebni uslovi



PC



Cara Dušana 35, Zemun
011/613-866
exsbs@yubc.net
radno vreme: 10-20 h, ponedeljak

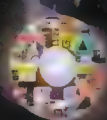
DVD
VIDEO

NAJVEĆI IZBOR
FILMOVA SA
PREVODOM

**Za rad na računaru
bez misterija!**

Beograd, centar grada
12.00 A.M.

Danas sam otkrio naizgled
običan CD-ROM klub, ali
sam ubrzo shvatio da je on
nešto više. Između nekoliko
hiljada CD rom naslova multi-
medijalnih enciklopedija, pro-
grama i igara, muzičkih MP3
zapisu i filmova, pronašao sam
dosta diskova koji su mi privukli
pažnju. Najzanimljivije su mi
prekopirali, a za ostale diskove
de biti neophodno višemesečno
iznajmljivanje i detaljno istraži-
vanje. Siguran sam da ću pronaći
rešenje i da je istina već zapisana
na nekom od tih diskova.



EXIT

EXIT DVD&CD-ROM KLUB

Beograd Cika Ljubina 1 (4. sprat)

tel. 011/627 827 ; radno vreme 12-20h

www.exited.co.yu ; email: visited@eunet.yu



fear effect



Fear Effect je po anketi dobila najviše glasova, pa smo bacili u problem Simu & Paju da urade rešenje i spase vas muka (mnogi su nas zvali i tražili pomoć). Zahvaljujući njima, vas više neće boleti glava, a za sledeći put vam spremaju Dino Crisis 1, koji je dobio samo par glasova manje od Fear Effect-a. Pišite i dalje, ova rubrika postoji samo radi vas, mi imamo Simu i Paju.

UVOD

Hong Kong, poznato mesto u nekom drugom vremenu. Sve je počelo kad je mlada devojka Wee Ming pobešla od kuće, od svog oca koji je predsednik moćne organizacije. Pravi razlog njenog bekstva je taj, što se njen otac bavio prijavim poslovima. U međuvremenu, Wee Ming je pronašao bivši član te organizacije i sada od njenog oca traži otkup. Otac devojke je ponudio veliku novčanu nagradu onome ko mu vrati ćerku živu i zdravu. Zato na scenu stupa naša junakinja sa dvojicom partnera. Hana, bivša prostitutka, sada plaćeni ubica, Glas, ubica bez premca i Deke koji uživa da ubija.

Igru započinješ u ulozi Hane, ali je zanimljivo to što se u igri više puta menjaju likovi, pa nastupaš kao Glas i Deke.
Fear Effect je veoma napeta igra, puna akcije, krvi i zagonetki. Kraj je malo dramatičan i tužan, ali ga ipak odigraj na oba načina.

Igra počinje tako što Hana i Glas helikopterom sleću na krov Lam građevine, a zatim nastupaš ti u ulozi Hane, glavne junakinje. Potraži prekiđač kojim se aktivira lift. Liftom stižeš na viši nivo i prvo ubi dva čuvara, posle čega treba da uzmeš njihovu municiju za pištolj. Produži napred, do metalne rešetke i sa druge strane videćeš još jednog čuvara kog ne možeš da ubiješ pištoljem. Vрати se do prozora i pogledaj unutra, a zatim ispalj jedan metak. Kada se prozor razbije udi unutra i iz ormara pokupi osigurač (fusse), a zatim povuci metalnu polugu. Izadi kroz prozor, popni se merdevinama na krov kućice i aktiviraj ventil.



Legenda kontrolera



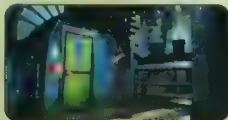
Tada se vođena para oslobađa i kroz cevi izlazi pravo u lice stražaru, koga nisi mogao da ubiješ pištoljem. Sidi niz druge merdevine i dobićeš ključ (gate key), kojim se otvaraju rešetkasta vrata. Iza njih te očekuju još dva stražara, a kada ih ubiješ, od jednog uzimaš municiju, a od drugog crvenu karticu (red keycard). Nju koristiš da bi otvorio žuta vrata iza kojih te očekuje još jedan stražar. U sobi



evo rešenja!



se nalazi ormar na kome piše broj 67, ali za koji još uvek nemaš odgovarajući ključ, pa zato dođi do monitora i



uključi ga. Pošto si video gde se ključ nalazi, prođi kroz druga vrata i naći ćeš se na drugoj platformi. Tu se nalazi i lift koji još uvek ne može da se pokrene. Ubi dva stražara i od jednog pokupi uzi. Produži do nove platforme sa osiguračima, eliminiši pet stražara i produži do magacina u kome ćeš naći ključ za ormar sa brojem 67. Vрати se do sobe sa monitorima u kojoj je ujedno i ormar, upotrebi ključ i naći



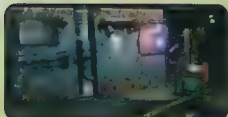
ćeš drugi pištolj i plavu karticu (blue key-card). Ponovo se vrati do magacina i ovog puta siđi stepenicama na niži nivo, ubi dva stražara i u kontrolnu tablu ubaci osigurač. Videćeš da je na platformi sa osigu-



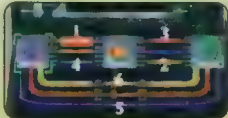
račima od struje izbio strujni udar i pobio sve stražare. Prilikom povratka eliminiši protivnike i pažljivo pređi preko polja koje su elektrificirane, spusti se liftom i iz žutog ormarića pokupi klešta. Zatim kre-



ni desnim putem (na zidu su šematski prikazane žice za bombu, koja je povezana na Jin-a) i dođi do vrata koja otvaraš pomoću plave kartice. Pre ulaska u prosto-



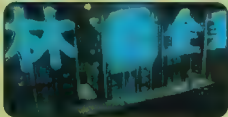
riju obavezno uslimi svoju poziciju (CELLULAR PHONE). U prostoriji se nalaze tri čuvara koja obavezno moraš da pobiješ i Jin. Za njega je prikačen eksploziv C-4, povezan sa tajmerom, pa zato moraš pravilnim redosledom da presečeš žice. Vрати se do šeme koja se nalazi na zidu i videćeš kako se to radi. Na slici je redosled sečenja i kada to pravilno uradiš,



oslobodićeš Jin-a i sa njega skinuti eksploziv. Vрати se do šeme na zidu, pored koje se nalaze jedna vrata. Upotrebi eksploziv da bi ih razvalio, prođi kroz magacin u kome te očekuje još jedan čuvar, pa produži skroz nazad do žutih vrata. Videćeš da je na podu sada podignut poklopac, tako da možeš da se spustiš merdevinama i ko-



načno stigneš na novu lokaciju. Pobi nove čuvarе i obrati pažnju na veliku svetleću reklamu pa produži kroz uzan prolaz. Ući



ćeš u novu prostoriju u kojoj te očekuje borba sa BOSS-om. Njega ćeš najlakše ubiti tako što moraš da sačekaš da on isprazni šaržer, pa kada počne da puni oružje iskoristi priliku i onda pucaj u njega. Zatim pokupi uzi i sigurnosni ključ za kontrolnu tablu sa kineskim znacima.



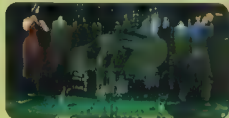
Kada ih pravilno ukucaš, uslediće animacija u kojoj Hana uzima disk, a igru nastavljaš u ulozu Glasa. Kada helikopter uništi platformu otrči do merdevina i brzo se popni na krov kućice (koju će takođe da uništi helikopter) i siđi sa drugim merdevinama. Pronađi metalnu šipku i njome



udari u rezervoar, a potom ispali jedan metak u njega. Kada eksplodira pogledaj na dole. Glasov pad će da privuče stražarevu pažnju, pa će Hana da ga udari. Ponovo nastupaš kao Hana i odmah pronađi stražarev nož, kojim ćeš i da ga ubiješ. Uzmi mitraljez i njime pobi preostale stražare. Kada počneš da se penješ stepenicama ponovo te zarobljavaju i nastavljaš kao Glas. Put te vodi preko cevi za grejanje koje se na trenutak žare. Kre-



ni preko levih, da bi okrenuo ventil, a zatim preko desnih, a kada dođeš do platforme moraćeš da uništiš helikopter. Pucaj u zastavu koja je okačena o žicu, jer će tada da je usisa motor helikoptera. Ponovi to još jednom i uništi si ga. Sada se nalaziš u sobi u kojoj je bio zarobljen Jin i nastavi do mesta gde je Hana eksplozivom razvalila vrata. Kada ubiješ još dva stražara naći ćeš mitraljez. Prođi kroz magacin, usput eliminiši sve čuvarе, i produži do žutih vrata, pa se spusti merdevinama kroz otvor na podu. Oslobađaš Hanu i igraš kao ona. Treba da ubiješ mitraljesca u helikopteru i da uskočiš unutra.

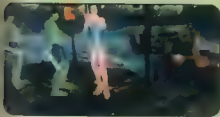


Posle toga si u ulozu Glasa i moraš što pre da otrčiš do kraja terase i pronađeš određeno mesto sa koga možeš da uskočiš u helikopter.

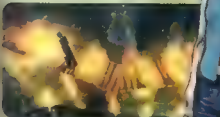
Uslediće intro u kojem se pojavljuje i treći partner, Deke. Svo troje se voze autom i pregledaju disk iz koga će saznati sve o Trijadama. U toku razgovora pojavice se drugi automobil koji će sa puta da ih izgurа u reku. To je ujedno i kraj prvog diska.

DISC 2

Na trome stižu brodićem do sela u udaljenom delu Kine, kojim je gospodariла vojska, a sada demoni. Glas i Deke će videti šadna dešavanja napolju i pozvati Hanu pa i ona to vidi. Kada ona izađe napašće je domoroci kojima vladaju sile mraka. Poš-



ti ih pobiješ idi do burića i uzmi pištolj. Nastavi dalje i odgledaj demo u kome Glas i Deke jure za kidnapovanom devojkom Wee Ming. Po prvi put igru nastavljaš sa Dekeom. Kreni stazom sve do raskrsnice, zatim desno sve do kućice u kojoj te napada vudu domorodac. Kada ga ubiješ napadaju te još tri demona, a zatim odgledaj demo i nastavljaš igru kao Glas. Produži svačim i pažljivo je pretrči, pošto je u plamenu, a posle animacije



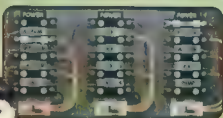
nastavi da igraš kao Hana. Ubi demone, nastavi svačim do raskrsnice i idi putem kojim je otišao Deke. Kod prve kolibe pobi demone, kao i kod druge, kod koje ćeš posle borbe naći ključ. Vрати se do raskrsnice i nastavi levim putem sve do kolibe. Otkloni ključ da bi ušao u nju. Više nećeš rešavati i stariću koja će ti ob-



ti kako je prokletstvo palo na selo i na to da se u selu još uvek nalazi voz, koji čuva vojska. Izadi na zadnja vrata kolibe i pobi vojnike, kreni desno i usput pobi još tri vojnika, a zatim prodi kroz pregrađeni čitak, posle čega te jedan vojnik zarobljava. Svoim peškir sa sebe da bi skrenuo vojnika-



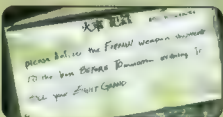
u pažnju. Pojavije se Deke i ubije vojnika, a sa njim nastavljaš igru dalje. Obidi celu prostoriju i eliminiši sve vojnike i udi u otvoreni vagon, gde te očekuje borba sa novim BOSS-om. Kada ga ubiješ pokupi pušku i izadi iz vagona. Ubi tri vojnika i od jednog ćeš dobiti pristupnu kartu za merdevine. Dodi do kontrolne table u koju



se nalaze tri sistema za napajanje i dva osigurača.

Prvo isključi napon na sva tri prekidača. Zatim oba osigurača prebaci u srednji sistem, prvi osigurač ispod oznake **POWER**, a drugi ispod oznake **LOCK 3**. Aktiviraj prekidač za napajanje ispod srednjeg sistema. Sada su merdevine samo otključane. (Videćeš animaciju na trenutak).

Isključi srednji sistem, i oba osigurača prebaci u prvi sistem ispod oznake **LADDER i POWER**. Tek sada se spuštaju merdevine, tako da možeš da se popneš na čeličnu konstrukciju. Moraš da dohodaš veoma pažljivo da ne bi pao sa nje. Obidi konstrukciju i uništi sve protivnike i tada odgledaj demo u kome Glas razgovara sa Wee Ming, a ona zatim beži. Pobi sve demone, a zatim igru nastavi kao Hana koja se nalazi pored voza. Vрати se nazad do pristaništa i obidi sve kolibe. Usput pobi sve protivnike i uzmi ključ, pa se vrati do voza i produži do novih koliba. Ključem otvori i levu i desnu kolibu, pobi protivnike i uzmi nov ključ od voza. Njime ćeš da otvoriš mašinsko postrojenje, a pored njega se nalazi kontrolna tabla u koju moraš da ukucaš



lozinku da bi pokrenuo voz. Lozinka je ispisana na pismu pored table. Na pismu se nalazi serijski broj u gornjem desnom uglu i ukucava se u nazad. Ka-

●	4	N	2	B
●	4	2	2	C
●	8	0	0	0

da se voz pokrene igru nastavljaš kao Deke i moraš da ubiješ vojnike. Zatim se pojavljuje Glas i kaže ti da je most srušen. Počni da trčiš u suprotnom smeru od smera kretanja voza. Odgledaj demo i igru nastavi kao Glas. Pređi preko vagona



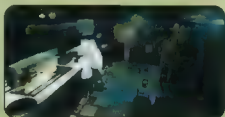
do drugog dela pruge i dođi do proplanka gde te očekuju vojnici. Kada ih pobiješ pokupi municiju i ključ od kamiona. Ključem ćeš pokrenuti kamion i pojavie se Wee Ming i zatraži da je odvezeš kod Madame Chen. Tu je i kraj ovog diska.

DISC 3

Sada si zarobljen u ostavi i moraš da pronađeš ulje i vaz. Prvo polomi vaz da bi privukao stražarevu pažnju, zatim prospi ulje na kockastu rešetku i navuci stražara da pređe preko nje. On će da se oklizne, a ti uzmi pištolj i izadi napolje, pa ubi još jednog stražara i odgledaj demo. Igru nastavi kao Deke i nađi ćeš se na krovu zgrade. Treba da pređeš preko stakla koja su napukla. Budi oprezan, jer možeš da



propadneš kroz njih. Kada pređeš preko i stigneš na drugu stranu udi kroz prozor i igru nastavi sa Glasom. Šunaj se kroz kuhinju, da te ne bi primetili kuvari sve



dok ne stigneš do crvenog prekidača, aktiviraj ga i uključie se protivpožarni sistem. Pobi čuvare i pokupi pumparicu, a zatim obidi restoran i eliminiši ostale čuvare. Izadi iz restorana i pozovi Hanu





da uđe unutra, pa nastavi igru sa njom. Uđi u sobu za presvlačenje i presvuci se pored paravana. Od ovog trenutka čuvari više ne obraćaju pažnju na tebe



pa zato možeš slobodno da se krećeš. Dodji do metalnih vrata sa uskim prozorčecom. Kada se popneš stepenicama čuvar će da ti naredi da se vratiš na posao. Obidi sve prostorije i u sobi u kojoj se nalazi televizor srećeš se sa Deke-om.



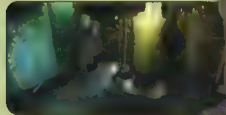
Pobi sve čuvere, obidi sve prostorije i u sobi u kojoj se nalazi zeleni krevet poku-pi novčić. Pronadi i sobu u kojoj se nalazi



ormarić (muzička kutija) i u njega ubaci novčić, pojavice se lutka koju moraš da is-programiraš pravilnim pokretima. Vрати se do sobe u kojoj se nalazi televizor. Na njemu se nalaze pravilni pokreti devojke koja pleše. Upamti ih i vrati se do muzičke kutije. Ukucaj ih sledećim redosle-dom, a posle toga će da se otvore tajna



vrata. Eliminiši sve protivnike, obidi sve prostorije i u jednoj od njih naći ćeš ključ od lifta. Iskoristi ga i sidi lif-tom do radionice u kojoj ćeš naći viljuškasti ključ. Sidi stepenicama do kotlarnice i viljuškastim ključem zau-stavi vodenu paru. U istoj prostoriji



naći ćeš ključ od sobe Madame Chen. Vрати se do njene sobe, pobi čuvere i od-gledaj demo posle kojeg nastavljaš u ulo-zi Glasa. Pobi čuvere i idi do metalnih vrata sa malim prozorčecom. Kada se pop-neš pobi stražare i pokupi Lounge Key. Njime otvori plava vrata i uđi na prva vrata sa leve strane. Sledi borba sa novim BOSS-om, koji se krije ispod kreveta. Ka-da ga ubiješ vidi demo u kojem Glasu od-



secaju ruku, a potom nastavi kao Hana. Uđi u sobu sa garderobom (u sobi se na-lazi ventilator) i pronadi belu vazuu. Idi u



sobu u kojoj se nalazi zeleni krevet, ubi stražara, pokupi ključ od plavih vrata i prođi kroz njih. Odgledaj demo i idi do fontane da bi uzeo buket cveća. U po-



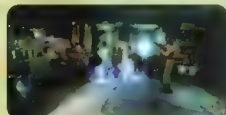
vratku pobi stražare i pokupi ključ od kancelarije, pa uđi u nju. Dodji do lifta i idi njime na viši nivo. Iz sobe koja se nalazi preko puta Madame Chenine, uzmi crnu vazuu, pa se vrati ispred njene. Videćeš dva stuba. Na levom postavi belu vazuu, a na desnom crnu vazuu. Potvrdi pritiskom na taster (X). U belu vazuu postavi cvet **Sunflower** i po-



tvrdi pritiskom na taster (X). U crnu vazuu postavi cvet **Calla Lily** i potvrdi pritiskom na taster (X). Moraš obavezno da radiš na ovaj način, u protivnom nećeš moći da otvoriš vrata. Sledi animacija u kojoj Deke gine. Kreni do sobe za presvlačenje, pobi protiv-nike i dobićeš ključ od hlad-njače. Presvuci se i uđi u hlad-

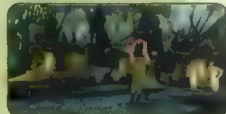


njaču. Vidi animaciju i kreni u borbu protiv Madame Chen. Ona se ubija na sledeći način. Kada ubiješ demona dobiješ vodu lutku od papira. Uz pomoć lutke neutralizuješ zaštitno polje oko Madame Chen i tako dobijaš na vremenu, da bi pucao u nju. Ponovi tri puta i odgledaj demo



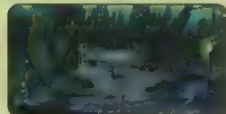
DISC 4

Sledi animacija u kojoj Wee Ming nestaje u vodi, a ti se nalaziš na kamenjoj ploči koja je okružena vodom. Obavezno usmni svoju poziciju. Na čvrsto tlo se prelazi preko kamenih ploča, koje se povremeno pojavljuju i nestaju. Zapamti redosled i pređi preko njih. Doći ćeš do mesta gde se nalaze tri kućice. Obidi kućice, pobi duhove od kojih ćeš da dobiješ papirnu municiju, papirno oružje...



Sve što budeš dobio, od papira je. Mate-rijalizovaćeš tako što ćeš spaljivati u vatru oko koje se nalazi zelenkasti dim (lomače i bakije).

Kreni desnim putem do raskrsnice (vi-dećeš dve upaljene i jednu neupaljenu ba-

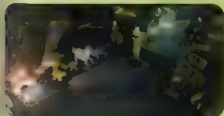


klju), nastavi levo, pobi duhove i od jed-nog ćeš dobiti papirnu kapiju (paper ga-te). Vрати se do kućica, prođi pored njih i nastavi do gomile granja u kojoj će da uđa-

ti munja i upali je. U vatru ubaci papirnu pipiju i ogledaj demo u kome ćeš videti drvena vrata koja su se upalila. Pri povratku pobi sve duhove, idi do raskrsnice i skreni levo da bi ušao kroz vrata koja su zgorela. U prostoriji se nalazi Madam Chen koja je vezana lancima i posle raz-



govora ti daje lutku. Sada se vrati do raskrsnice i skreni desnim putem sve do prostorije koja se nalazi u steni. U sobi se nalazi veliki broj lutki i devojčica kojoi



moras da daš lutku dobijenu od Madam Chen. Posle toga dodi do stočića i aktiviraj mehanizam sa pticama. Njega ćeš rešiti na sledeći način:



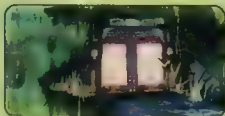
1. Jednom desno (X), jednom levo (X), videćeš da je devojčica izrasla u devojkui.
2. Pet puta desno (X), dva desno (X), pet puta desno (X), sada je devojka izrasla u ženu!

3. dva puta desno (X), jednom desno (X), žena je izrasla u stariću!

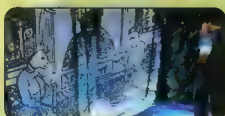
4. Pet puta desno (X), pet puta desno (X), jednom desno (X), jednom desno (X), starića se pretvorila u leš koji padne iz njegove glave ispada kameni svitak (stone scroll). Uzmi ga i vrati se ponovo na Madam Chen, a kada još daš, za uzvrat dobijaš granu (tree branch). Ona se oslobađa u obliku tri duha koje treba da ubiješ. Vrati se do vatre i u njoj zapali granu. Upaljenom granom popali sve tri baklje koje do sada nisu gorele. Jedna se nalazi u blizini vrata, druga kod tri kućice, a treća kod raskrsnice. Tada će da se otvore vrata na kojima su nacrtane tri ba-



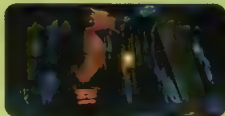
klje. Ulaskom u prostoriju srećeš se sa Tronom - gospodarom pakla. Posle animacije, od jednog sluga dobićeš polovinu okamenjenog drveta (stone tree half). Po završetku demoa uništi duhove i pokupi ključ od papira (paper gate key), koji treba da ubaciš u vatru. Posle toga on se materijalizovao i nalazi se u prvoj kućici. Sada kreni pored kućice u steni, dodi do crvenih vrata i iskoristi ključ. Igru nastavljaš



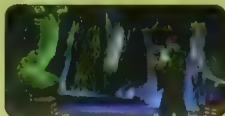
kao Glas na novoj lokaciji. Dodi do raskrsnice i idi do vrata sa natpisom, prodi



kroz njih, pobi duhove i prodi kroz sledeća vrata. Tu će da te napadne novi protivnik, nalik psu. Ubi ga, prodi kroz sledeća vrata iza kojih ćeš naći mesečev ključ (moon key) i papirnu pišku. Vrati se do raskrsnice, produži do drugih vrata i upotrebi mesečev ključ. Stigao si do nove raskrsnice, kreni levo, pobi duhove i dodi do Zmaja Vatre. Dodi do rupe i spusti se



dole i ubi dva psa. Videćeš Zmajeve Neba i Zemlje, a između njih ćeš naći sunčev ključ (sun key). Vrati se do raskrsnice, upotrebi ključ i udi unutra. Ubi dva duha i videćeš Zmaja planine i papirnu pišku. Dodi do mesta gde si našao sunčev ključ i popni se puzavicom na viši nivo. Dodi do



mesta gde su polomljene ploče na podu, pobi duhove i videćeš i Zmaja Vode. Sidi u novu rupu uz pomoć puzavica i videćeš ogledalo.

U ogledalu ćeš videti redosled simbola Zmajeva, koji ćeš da iskoristiš da bi prešao preko kamenih ploča koje propadaju.

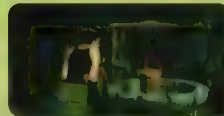


Redosled je sledeći: Planina, Nebo, Voda, Voda, Zemlja, Voda, Vatra, Nebo, Zemlja.

Ispod svakog od navedenih pet Zmajeva nalaze se simboli.

Kada pređeš na drugu stranu, naći ćeš kameni mač, a onda se vrati do prve raskrsnice (kod zmaja kod koga do sada nisi mogao ništa da uradiš). Na njemu upotrebi mač, a onda će da se pojavi tajni prolaz. Nastavi tunelom do podzemnog jezera, gde te čeka borba sa bivšim partnerom Deke-om, koji je sada u službi Gospodara pakla. Obrati pažnju na redosled kocki koje Deke potapa. U momentu kada on izroni iz vode pucaj u njega. Kada ga ubiješ dobićeš kameno oko, vidi demo i Igru nastavi kao Hana.

Kreni putem do drugog Trona, pobi monstrume i uzmi drugu polovinu okamenjenog drveta i ručicu (krank). Vrati se do bunara i ručicom izvuci kofu u kojoj se



nalazi kameno oko. Uslediće animacija u kojoj Glasa ponovo zarobljavaju, a Wee



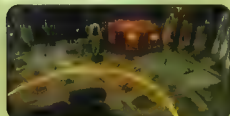


Ming odvode horde zla. Dođi do table sa slikama. Rešićeš je tako što ćeš na mapi da spojiš simbole sa mestima na kojim si ih našao.



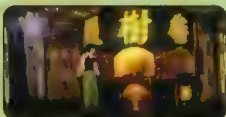
DISC 2

Odmah usnimi poziciju da bi igru završio i sa Hanom i sa Glasom!!! Hana će se naći u sobi sa kineskim simbolima. U uglu prostorije videćeš nešto na-

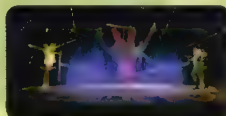


lik roštilju na kome su ispisani simboli oka, drveta i svitka. Unutra ubaci papirnu lutku, upaliće se va-

tra i aktiviraće tri prekidača. Na zidu pronađi prekidač u koji ćeš da ubaciš oko. Na podu se nalaze tri prekidača od kojih se koriste dva. U njih ubaci kameni svitak i drvo. Odljedaj demo posle koga dobijaš šansu da igru završiš kao Hana ili kao Glas. Ako igraš kao Glas moraš da ubiješ Hanu kao i Wee Ming. Kao Glas boriš se protiv Wee Ming. Ubićeš je tako što stojiš na-



spram nje i pucaš u nju. Ako igraš kao Hana, BOSS-a ćeš ubiti tako što ćeš spaljiva-



ti papirni novac četiri puta. Novac dobijaš od duhova koji štite BOSS-a.■



CAKE I TRIKOVI

Ako ti igra predstavlja veliki problem, evo nekoliko trikova da bi je lakše završio: uđi u opcije i izaberi Credits, a zatim pritisni:

[L], Δ, gore, dole, O, O, Δ, □, desno, □. - NEOGRANIČENA ENERGIJA.

[L], Δ, gore, dole, O, O, Δ, □, dole, [R]. - UBISTVO JEDNIM METKOM BILO KOJIM ORUŽJEM.

[L], Δ, gore, dole, O, O, Δ, □, levo, Δ. - BESKONAČNO MUNICIJE.

[L], Δ, gore, dole, O, O, dole, dole, dole, dole, gore. - REŠENJE PUZLI

Kako da nabavite neki od starih brojeva?

boNUS-a

LAKO

I dalje važi specijalan popust za komplet od 6 brojeva. Po ceni od samo možete da nabavite brojeve od 1-6.



POŽURITE

Iskoristite možda poslednju šansu za da nabavite neki od propuštenih brojeva. Starih brojeva je sve manje i uskoro više nećete moći da naručite brojeve 1,2 i 3!



Ako želite da naručite neki od starih brojeva pojedinačno, javite nam se!

Telefon redakcije: **011/340 77 12, 340 77 36**

PSX na PC

Majstor Raša



Na samom početku upozorenje:

Ako ne posedujete univerzalni instrument i ne znate sa koje strane se drži lemilica, ovaj članak sigurno nije za vas slobodno ga proskočite.

Ako posedujete PC računar, a baš vam SonyPlaystation-ov pad lepo leži u rukama, evo "tvido-mekog" rešenja, to jest programsko-elektronskog rešenja. Potrebno je da sa Internet adrese <http://www.ziplabel.com/dpadpro> "skinete" fajl sa oznakom dpadpro30.zip, raspakujete ga u neki direktorijum i po uputstvima instalirajte drajver za "cvrdi" deo ovog rešenja, čiji opis za izradu sledi.

Materijal neophodan za izradu ovog adaptera:

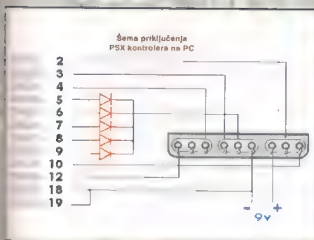


- 1 komad produžni kabl za SonyPlaystation JoyPad
- 1 komad dioda sa oznakom IN4148 ili slična
- 5 komada "muški" utikač 25SUB-D sa kućištem za ugradnju na kabl - 1 komad
- 1 komad žice 18 i 19 mora - (videti dalje u tekstu)
- 1 komad univerzalni ispravljač (9Voli-500mA - minimum)
- 1 komad dvožilni kabl 2x0,5mm²
- oko pola metra

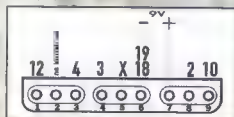
Potrebna alat: lemilica, kalaj za lemljenje, univerzalni instrument AVO metar, makaze ili klešta za sečenje žice, papir i olovka, igla šitača da se upusti u ovu avanturu!

Na produžnom kablju za SonyPlaystation JoyPad, odseći "muški" utikač. Pažljivo! Dobro proveriti da li odsećaš "muški" utikač ili "ženski" utičnicu!! Oglaviti sve žice na oko 5 mm od kraja. Trebalo bi ih biti 8 (ne računajući ogoljenu "masu"), ali ako ih je samo 7 i to u savim u redu, ali nećete moći da imate vibraciju na DualShock pad-u. Uzeti papir i olovku i univerzalnim instrumentom nacrtati koja rupica je povezana sa kojom žicom. Žice su različite boje pa to zabeležiti na papiru. Iga će pomoći prilikom ovog merenja, tako što se gurne u rupicu na utičnici. Nemojte se zbuniti - ima 9 rupica, a samo 7 ili 8 žica.

Dobro pogledajte sledeću šemu:



Brzi prikaz u potpunosti iste šeme:



Sad lemilica! Dok se ona zagreva, dobro proučiti koja je koja žica na 25SUB-D utikaču

Sledeće slike mogu dosta da pomognu u eventualnoj nedoumici.



Notice crvene boje su za prvi, a plave su za (eventualno) drugi JoyPad

Ako je lemilica ugrejana zalemiti svih 5 dioda kao na sledećoj slici. Diodama su prethodno skraćene žice na oko 5-7mm. Vrlo je važno da crtica na diodama budu orijentisane kao na slici - od utikača, na nožicama 5, 6, 7, 8 i 9.



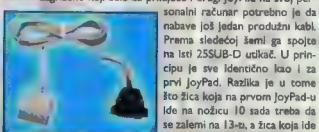
nom od odsečenih žica sve preostale krajeve kratko spoji. Ako ste dobro proučili šemu vidite šta da je 6. rupica povezana sa nožicama 18 i 19 na 25SUB-D utikaču. Odgovarajuću žicu zalemiti na bilo koju od ove dve nožice, a zatim ih sa malo više kalajja kratko spoji.

Može, ali i ne mora - to jest samo ako želite DualShock vibraciju. Jedan kraj crvene žice, dvojnog dvožilnog kabla (onih oko pola metra), zalemiti na žicu koja odgovara rupici 7 na utičnici za JoyPad i izolovati izolir trakom, a crnu na nožice 18 i 19 25SUB-D utikača, gde je već zalemljena žica koja odgovara rupici broj 6 na utičnici za JoyPad. Preostala dva kraja treba da su priključeni na univerzalni ispravljač.

Crvena žica priključena na pozitivni, a crna na negativni kontakt ispravljača. Ispravljač treba da je u stanju da daje struju od minimalno 500 mili ampera i da je podešen na maksimalno 9 volti. Ovo ustanoviti univerzalnim instrumentom.

Preostaje da sve još jednom lepo proverite i upakujete 25SUB-D utikač u odgovarajuću plastičnu kućicu.

I ovako bi trebalo da izgleda č(u)deo tehnike koje smo napravili: Za one zagrižene koji žele da priključe i drugi JoyPad na svoj per-



sonalni računar potrebno je da nabave još jedan produžni kabl. Prema sledećoj šemi ga spojte na isti 25SUB-D utikač. U principu je sve identično kao i za prvi JoyPad. Razlika je u tome što žica koja na prvom JoyPad-u ide na nožicu 10 sada treba da se zalemi na 13-tu, a žica koja ide na 12-tu treba da se zalemi na 15-ti kontakt 25SUB-D utikača. Malo je osetljivo da se zaleme po dve žice na nožicu 25SUB-D utikača, pa budite pažljivi i strpljivi prilikom lemljenja. Probajte prvo da zalemito dve žice zajedno, pa tek onda na odgovarajuću nožicu 25SUB-D utikača.



drži vodu...



STROGO POV.



Rayman 2: The Great Escape



Klasična Rayman mini-igra

Sakupi preko 90% Lums-ova u igri, zatim završi igru i dobićeš kredite da završiš mini-igru zasnovanu na originalnom Rayman-u.

Mortal Kombat 4



Extra krediti

Na ekranu za izbor nivoa težine pritisnite Gore da bi dobili do pet kredita.

Kombat šifre

unesite jednu od sledeći šifri pre nego što meč počne:

Lik	Broj	Lik	Broj
Dragon	0	MK Logo	1
Ying-Yang	2	Four	3
Question Mark	4	Lightning Bolt	5
Goro	6	Raiden	7
Skull	9	Shao Kahn	8

Rezultati

Igrajte kao Reptile
 Borite se protiv Reptile-a
 Isključite bacanje
 Swicharoo
 Borba u mraku
 Borba u tišini
 Randper borba
 Psycho borba
 Explosive borba
 Bez bloka
 Poruka programera 1
 Poruka programera 2
 Player 1 25% energija
 Player 1 50% energija
 CPU 25% energija
 CPU 50% energija
 Smrt iz jednog udarca
 Noob Saibot mod
 Oružja ne ispadaju
 Isključite max. šteću
 Nema bacanja, isključena max šteta
 Nasumična pojava oružja
 Dosta oružja
 Počinjete sa nasumičnim oružjem
 Počinjete sa izvučenim oružjima
 Velike glave

Kombat šifre

192-234
 205-205
 100-100
 460-460
 688-422
 666-666
 333-333
 985-125
 050-050
 020-020
 987-666
 123-926
 707-000
 033-000
 000-707
 000-033
 123-123
 012-012
 002-002
 010-010
 110-110
 111-111
 555-555
 222-222
 444-444
 321-321

ALIEN

Alien Resurrection



Pomozite Ripley sa sredi rugobe

Mod za varanje

U glavnom meniju pritisni O, Levo, Desno, O, Gore, **RE**, "Cheat" selekcija će se pojaviti u opcijama na ekranu, dozvoljavajući God mod, sva oružja, neograničenu municiju, beskonačan kiseonik, bez eksplozivnih sanduka i izbor nivoa.

Mod za pretragu

U glavnom meniju pritisni ☐, Gore, Dole, O, Levo, **RE**, "Research Mode" pojaviće se u opcijama na ekranu.

Dynamite Cop



Još opasniji pandur

Napomena: Ova igra je naslovljena i kao Dynamite Deku 2.

Bonus misije

Uspešno završite misiju 1, 2 i 3 da bi otključali misije 4, 5 i 6. Misija 4 je bazirana na misiji 1 sa jednim životom, dvostruko štetnim oružjem i bez nastavljanja. Misija 5 je bazirana na misiji 5 sa vremenskim ograničenjem u svakoj odaji i bez nastavljanja. Misija 6 je bazirana na misiji 3, sa vrlo malo energije, nekoliko povećanja energije, bez dodatnih mogućnosti za povećanje energije i bez nastavljanja.

Igraj kao Monkey

Uspešno završi misiju 4, 5 i 6 da otključaš Monkey-a. Monkey se bori isto kao Bruno.

Igraj kao originalni Bruno

Sakupi sve sličice iz igre da otključaš originalnog Bruna iz Die Hard Arcade.

Igraj kao Cindy

U izboru likova, posveti Ivy, zatim drži Start da otključaš Cindy iz Die Hard Arcade.

Utišana Gun mini-game

Uspešno završite igru jednom.

Beskonačno kredita (Utišana Gun mini-game)

Uspešno završite misije 1, 2 i 3 bez korišćenja ponavljanja, da bi dobili beskonačno kredita za Utišanu Gun mini-igru.

Driver 2



Drpите auto, izbegните potere ...

Mod za varanje

Uspеšno završi igru da otključaš sva varanja i dve nove staze.

Immunity cheat u Riu

Napravi U-zakret i idi drugim putem. Skreni u treću ulicu desno, koja će te odvesti do velikog jezera. Odmah nakon jezera je presek puta. Tu skreni levo i nađi zgradu sa garažnim i regularnim vratima. Ova zgrada ima bodljikavu žicu na vrhu ograde. Da bi otvorio vrata moraš otići do velike zgrade koja je sa desne strane, i crne je boje sa belim prozorima. Tu su vrata, odmah sa leve strane ove zgrade, koja je ispred zgrade u koju pokušavaš da uđeš. Pritisni Δ na vratima, da otključaš immunity cheat koji te oslobađa prisustva policije. Da pristupiš ovom cheat-u izaberi "Gameplay", zatim "Secrets" na izbor-nom ekranu.

Skriveni auto u Čikagu

Idi na sever u predeo Wrigleyville i nađi Wrigley Field. Idi na severozapadni kraj parkinga. Parkiraj kola i izadi iz njih. Otiđi do mesta gde piše "Tickets" i pritisni Δ . Skrivena zona smeštena u jugoistočnom delu parkinga biće otvorena. Vрати se u kola, provozaj se do jugoistočnog dela i vozi kroz novootvorenu kapiju na parkingu. Dođi do rampe, skreni desno i prati putokaz do skrivenog automobila.

Ukradi policijski auto u Čikagu

Idi u Grant Park i obidi celu lokaciju. Videćeš policijski auto sa merane parka. Izadi iz svog vozila i ukradi policijski auto kao što bi ukradio bilo koje drugo vozilo.

Izbegni policijske potere

Vozi kao da voziš neki od gradskih automobila i policija te neće pratiti sve dok ne udariš neki drugi auto ili u neku zgradu.

Resetuj merač prekršaja

Kada te stigne policijska potera, izadi iz kola i uđi u drugi auto. Merač prekršaja će se vratiti na nulu.

Brže zaustavljanje

Pritisni Δ + O.

Uzmi predah

Kad si blizu stolice, pritisni Δ . Kad tvoj lik sedne, pritisni analognu palicu da promeniš ugao kamere.

Izadi iz automobila u letu

U toku vožnje i u vazduhu, pritisni Δ + Gore. Tvoj lik će izaci iz kola, a njegov auto će otići punom brzinom dalje. Pažnja: Ovo ne može da se izvede dok ga policija juri.

Ecco The Dolphin

Pun pause ekran

Paузiraj igru i pritisni X + Y.

Spider-Man

Šifre za čoveka-pauka

Rezultat

Venom pobeđen
Venom i Čovek gušter pobeđeni
Laboratorija

Šifra

GVCBF
QVCLF
G-FGN

Air Force Delta

Bonus avioni, specijalne opcije ...

Specijalne opcije

Uspеšno završite svih dvadeset misija u normal modu da otključate "Special" selekciju u meniju opcija. Nove opcije dozvoljavaju beskonačno mnogo raketa i pomeranje HUD displeja.

Bonus avioni

Uspеšno završite svih dvadeset misija da pristupite sledećim avionima: Sea Harrier, AV-8B Harrier II, F/A-18C Hornet, F-15E Strike Eagle, Su-27B Flanker, Su-34 Platypus, S-37 Berkut, MIG-1.44 MFI.

Ekstra novac

Koristite puške umesto raketa da oborite vazдушnu metu da udvostručite dobitak.

Prolaz kroz objekte

Paузirajte igru pre nego što vaš avion pogodi objekat. Zatim, pritisnite B + Y da promenite ugao kamere. Nastavite igru da bi vaš avion prošao kroz objekat.

Legend Of Zelda: Majora's Mask

Gospodarite svojim vremenom

Napomena: Ova igra je poznata i pod naslovom: Zelda no Densetsu: Majora no Kamen.

Predviđeno vreme dvanaest sati

Odigraj sledeće korake na Ocarini: C-Right(2), A(2), C-Down(2) putovanje do sledećeg vremena biće u 6:00. Na primer, ako je trenutno 6:00 PM prvog dana, a ti odsviraš pesmu, stići ćeš u 6:00 AM sledećeg dana (dvanaest sati kasnije). Međutim, ako odsviraš pesmu u 4:00 AM prvog dana, otići ćeš u 6:00 AM istog dana (2 sata kasnije).

Sporije vreme sa normalnim kretanjem

Odigraj sledeće korake na Ocarini: (The Song Of Time unazad): C-Down, A, C-Right, C-Down, A, C-Right. Odsviraj pesmu ponovo da se vratiš u normal mod.

Lekoviti znakovi

Uništi znak, zatim odigraj sledeće korake na Ocarini (The Song Of Healing): C-Left, C-Right, C-Down.



Medal Of Honor: Underground



Galerije likova

DreamWorks Interactive lični ekrani
Unesite sledeći kod: "DWIECRANS".

Galerija likova
Unesite sledeći kod: "MOHUEQUIPE".

Cartoon gallery
Unesite sledeći kod: "MOHDESSINS".



Top Gear Rally 2



Bez oštećenja ili neuspeha

Na naslovnom ekranu, pritisnite L, Z, Start, Gore(2).

100,000 sponsor credits u potpornom kombiju
Na naslovnom ekranu, pritisnite L, Z, Start, L(2).

Max championship poena u potpornom kombiju
Na naslovnom ekranu, pritisnite L, C-Gore, Levo, L(2).

Brzinski bazirana odnosna razmera

Na naslovnom ekranu, pritisnite Z, C-Levo, L, Gore, Desno.

Speed warp pogled

Na naslovnom ekranu, pritisnite Z, C-Levo, R, Gore, Desno.

Debeli svet

Na naslovnom ekranu, pritisnite Z, C-Desno, L, Gore, Desno.

Tanki svet

Na naslovnom ekranu, pritisnite Z, C-Desno, R, Gore, Desno.

Obrnuti svet

Na naslovnom ekranu, pritisnite C-Gore, Z, Start, Gore, Dole.

Vulkanska dolina

Na naslovnom ekranu, pritisnite C-Levo, Z, R, L, Dole.

Odbijanje kola

Na naslovnom ekranu, pritisnite C-Gore, C-Levo, R, Gore, Levo.

Velike gume

Na naslovnom ekranu, pritisnite C-Levo, Z, R, Dole(2).

Nesigurne gume

Na naslovnom ekranu, pritisnite R, C-Desno, Start, Dole, Z.

Visoka rezolucija

Na naslovnom ekranu, pritisnite C-Levo(2), Levo, L(2).
Napomena: Ova šifra zahteva 4MB RAM ekstenziju.

Obnavljanje energije

U opisnom ekranu igre, pritisnite L, Z, R, L, Start.

San Francisco Rush 2049



Dobra igra - puno trikova

Meni za varanje

U glavnom meniju drži L + R + X i pritisni Y da ti pokaže ("Cheats") izbor trikova u dnu ekrana. Izaberi "Cheats" da uđeš u cheat meni. Zatim, otvori jedan od sledećih kodova da omogući određene cheat funkcije:

Sva kola

Posveti opciju "All cars" u meniju za varanje, zatim pritisni A(2), Y(2), L(2). Drži R + X. Oslobodi tastere, a onda drži L + A.

Nepobedivost

Posveti "Invincible" opciju u meniju za varanje, zatim drži L + X i pritisni Y, A. Pusti tastere, zatim drži R i pritisni A + X + Y.

Nevidljiva kola

Posveti "Invisible Car" opciju u meniju za varanje, zatim drži L + X. Pusti tastere, zatim drži R + Y. Oslobodi tastere, zatim pritisni A i drži L + R i pritisni X. Oslobodi tastere, zatim pritisni Y(3).

Super brzina

Posveti "Super Speed" opciju u meniju za varanje, zatim drži Y + R i pritisni L. Oslobodi tastere, zatim drži A + X. Oslobodi tastere, pa pritisni A(3).

Super gume

Posveti "Super Tires" opciju u meniju za varanje, zatim drži R i pritisni X(3). Pusti tastere, pa drži L i pritisni A(2), Y.

Kočnice

Posveti "Brakes" opciju u meniju za varanje, zatim pritisni Y(3) i drži L + R + A + X.

Mod slučajnog izbora oružja

Posveti "Random Weapons" opciju u meniju za varanje, zatim drži L + A i pritisni X, Y. Pusti tastere, i drži R + A pa brzo pritisni X, Y.

Razbijački auto

Pokupi 16 zlatnih novčića u modu rasta, da otključaš Razbijački auto (Crusher car).

Panter auto

Pokupi sve zlatne i srebrne novčiće u obe trke i modu za rast, da otključaš Panther auto.

Disco staza

Uzmi 100,000 poena u modu rasta (stunt mod), da otključaš Disco stazu.

Teži put

Uzmi 1,000,000 poena u stunt modu da otključaš Teži put (Obstacle Course).

Brzi start

Napomena: Ovaj trik podržava igru podešenu po default-u. Drži L za vreme odbrojavanja pred trke u modu za trku. Pusti L i drži R kada odbrojavanje dođe do "3". Pusti R i drži L kada odbroji "2". Pusti L i drži R dok odbroji "1". Ako uradiš sve tačno, tvoj auto će dobiti brži start.

Duke Nukem: Land Of The Babes



Nevidljivost, nivoi, oružja, municija ...

Izbor nivoa

Na ekranu za varanje, pritisni O, X, □(2), X, □, O.

Nepobedivost

Na ekranu za varanje pritisni L1, □, O(2), □, L1, L2.

Sva oružja

Na ekranu za varanje pritisni R2, X, L1, □, R1, O, L2.

Neograničena municija

Na ekranu za varanje pritisni L2, O, R2, □, O, L2, R1.

Dvostruko uništenje

Na ekranu za varanje pritisni □(3), O(3), X.

Privremena nepobedivost

Na ekranu za varanje pritisni L1(6), R2.

Nevidljivost

Na ekranu za varanje pritisni □, X, O, □, X, O, □.

Pun ego

Na ekranu za varanje pritisni R1(2), O(2), L1(2), R2.

Pun oklop

Na ekranu za varanje pritisni L1(2), R1(2), X(2), O(2).

Pogled iz prvog lica

Na ekranu za varanje pritisni L2, R1, L1, R2, O, X, □.

Duke velike glave

Na ekranu za varanje pritisni □(2), X, O(2), X, □.

Duke male glave

Na ekranu za varanje pritisni □, X, O(2), X, □(2).

Životinje velikih glava

Na ekranu za varanje pritisni X(2), R1, X, L1, X.

Životinje malih glava

Na ekranu za varanje pritisni X, L1, X, R1, X(2).

Šašave FMV sekvence

Na ekranu za varanje pritisni L1, L2, R1, R2, O(2), □(2).

Outtake FMV sekvence

Na ekranu za varanje pritisni L1, L2, R1, R2, □(2), O(2).

Završne FMV sekvence

Na ekranu za varanje pritisni O, R2, L1, □, L2, X, R2.

Otključavanje svih šifara

Na ekranu za varanje pritisni L1, L2, R2, R1, L1, R2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, O(4), X(4), □(4), Select(4).



Star Trek: Invasion



Mod za varanje i tajne misije

Mod za varanje

Na ekranu za izbor misije, pritisni Gore, Levo, Dole, Desno, Gore, Desno, Dole, Levo, Gore, L1 + R1, L2 + R2. Ako pravilno uneseš kod, ekran će zasvetleti.

Sve misije će se otključati i kad pauziraš igru "Cheat Screen" opcija će se pojaviti u dnu menija sa mogućnostima kao što su: "Player Can't Die", "All Weapons", i "One Hit Kills".

Pogledaj kredite

Na ekranu za opis misije pritisni Levo, Desno, Gore, Dole pet puta.

Tajna misija 1A

Uspešno završi misiju 1 za manje od 5 minuta i 2 sekunde, sa više od 40% tačnosti.

Tajna misija 4A

Uspešno završi misiju 4 za manje od 6 minuta i 44 sekunde, sa više od 40% tačnosti.

Tajna misija 5A

Uništi polovinu energije za oranje i upotrebi svoj traktorski zrak u drugoj polovini misije 5.

Tajna misija 5B

Potraži Info jedinicu između dva asteroida, blizu slupanog broda u misiji 5 i upotrebi svoj traktor da ga dobaviš.

Tazmanian: Munching Madness



Šifre za nivoe za malog đavolka

Level	Password
China	BLG NGJ PDF FTJ
Greece	LLL NLJ KDJ FFJ
Switzerland	LMS PBK TFK DPK

Aero Wings 2: Airstrike



Kako da vozite sve avione

Uspešno završite Indicated mission da biste otključali nove avione:

misija	avion:
T - 4	Fighter Pilot 5
T - 2 -	Fighter Pilot 13



TONY HAWK'S PRO SKATER

Tony Hawk's Pro Skater 2



Mod za varanje, novi likovi, modovi ...

Ako pravilno uneseš kod, pauzirani ekran će se zatresti.

Mod za varanje

Pauziraj igru, zatim drži **L1** i pritisni **X(3)**, **□**, **△**, Gore, Dole, Levo, Gore, **□**, **△**, **X**, **△**, **O**, **X**, **△**, **O**. Zatim, odaberi opciju "End Run" u meniju za pauzu. Sve šifre, nivoi, FMV sekvence, McSqueeb, Officer Dick i Spider-Man biće otključani.

Special meter pun do vrha

Pauziraj igru, zatim drži **L1** i pritisni **X**, **△**, **O(2)**, Gore, Levo, **△**, **□** da bi uvek imao popunjen Special meter. Zatim, uspešno završi igru sa kompletno pređenim nivoima u career modu i to pet puta.

Kompletan status

Pauziraj igru, zatim drži **L1** i pritisni **X**, **△**, **O**, **□**, **△**, Gore, Dole da povećaš obeležja svog skejtera na 10. Zatim, uspešno završi igru sa kompletno pređenim nivoima u career modu šest puta.

Turbo mod

Pauziraj igru, zatim drži **L1** i pritisni Dole, **□**, **△**, Desno, Gore, **O**, Dole, **□**, **△**, Desno, Gore, **O** da uvećaš brzinu igre za 25%.

Krvavi mod

Pauziraj igru, zatim drži **L1** i pritisni Desno, Gore, **□**, **△** da promeniš blood mode.

Mod velike glave

Pauziraj igru, zatim drži **L1** i pritisni **□**, **O**, Gore, Levo(2), **□**, Desno, Gore, Levo. Zatim, uspešno završi igru sa kompletno pređenim nivoima u career modu deset puta.

Test Drive 6



Sva kola, staze, puno para, checkpointi ...

Sva kola \$6,000,000
Unesi "DFGY" kao ime. Unesi "AKJGQ" kao ime.

Sve staze Sva takmičenja
Unesi "ERERTH" kao ime. Unesi "OPIOP" kao ime.

Sve brze staze Bez takmičenja
Unesi "CVCVBM" kao ime. Unesi "OPOIOP" kao ime.

Bez brzih staza Isključi checkpointe
Unesi "OCVCVBM" kao ime. Unesi "FFOEMIT" kao ime.

Kratke staze Uključi checkpointe
Unesi "QTFHYF" kao ime. Unesi "NOEMIT" kao ime.

Prekini Bomber mod

Unesi "RFGTR" kao ime. Zatim, stigni sve takmičare u Parizu, Rimu, New York-u, Hong Kong-u i London-u na stazama policijskih trka.

HITMAN

Codename 47

Hitman: Codename 47



Kodovi za plaćenog ubicu

Pažnja: Potrebno je promeniti jedan fajl, napravite kopiju pre promene. Upotrebite neki teks editor i promenite fajl "hitman.ini" u "hitman" folderu. Dodajte "enableconsole 1" u "enable console" sekciju. Tokom igranja igre, pritisnite ~, zatim unesite neki od sledećih kodova za aktiviranje varanja:

REZULTAT	KOD
Božanski mod	god 1
Neograničena municija	infammo
Svi predmeti	giveall
Nevidljivost	invisible 1

Tomb Raider Chronicles



Kao i uvek za Laru mora da ima sve

Special Features opcija

Uđi u ekran sa inventarom i posveti "Timex-TMX" selekciju. Drži **L1** + **L2** + **R1** + **R2** + Dole + **O** i pritisni **△**. Završi igru i idi u glavni meni da nađeš "Special Features" opciju.

Sva oružja, neograničena municija, prva pomoć

Uđi u ekran sa inventarom i posveti "Timex-TMX" selekciju. Drži **L1** + **L2** + **R1** + **R2** + Gore i pritisni **△**. Za beta verziju igre, uđi u ekran sa inventarom i posveti "Small Medikit" selekciju. Drži **L1** + **L2** + **R1** + **R2** + Gore i pritisni **△**.

Svi predmeti

Uđi u ekran sa inventarom i posveti "Timex-TMX" selekciju. Drži **L1** + **L2** + **R1** + **R2** + Dole i pritisni **△**. Za beta verziju igre, uđi u ekran sa inventarom i posveti "Large Medikit" selekciju. Drži **L1** + **L2** + **R1** + **R2** + Dole i pritisni **△**.

Ruska Baza (Beta verzija)

U glavnom meniju posveti "New Game" opciju, zatim drži **L1** i pritisni **X** da počneš u Russian Base (Druga priča).

Crno ostrvo (Beta verzija)

U glavnom meniju posveti "New Game" opciju, zatim drži **L2** i pritisni **X** da započneš na Crnom ostrvu (Treća priča).

Tower Block (Beta verzija)

U glavnom meniju posveti "New Game" opciju, zatim drži **R1** i pritisni **X** da započneš na Tower Block-u (Četvrta priča).

Pogled FMV sekvenci (Beta verzija)

U glavnom meniju pritisni Select + **R2**.



DINO CRISIS 2

Dino Crisis 2

Neograničena municija, još dinosaurusa

Neograničena municija

Uspesno završite igru posle pokupljenih svih 11 Dino priča. Pojavice se EPS Platinum kartica na ekranu za snimanje. Neograničena municija biće upotrebljiva kada odigrate sledeću igru

Dino Coliseum

Uspesno završite igru da bi otključali Dino Coliseum. Dino Coliseum vam dozvoljava da se borite protiv svih dinosaurusa u igri u coliseum areni.

Extra Dino Duel dinosaurs

Kupite Rick, Gail i Tank za "Extra Crisis" igre, da otključate novi set dinosaurusa na ekranu za kupovinu karaktera.

Triceratops i Compsognathus

Kupite sve ostale likove i dinosauruse za Dino Coliseum i Dino Duel da otključate Triceratopsa i Compsognathusa u teškom modu.

Kupovina likova

Sledeći likovi i dinosaurusi mogu biti kupljeni za upotrebu u Dino Coliseumu ili Dino Duelu:

Lik	Predviđeni poeni
Rick	100,000
Gail	100,000
Tank	120,000
Oviraptor	150,000
Velociraptor	150,000
Inostratevia	160,000
Allosaurus	180,000
Tyrannosaurus Rex	150,000
Triceratops	200,000
Compsognathus	250,000

Quake 3: Arena

Varanje, dogovor preko mreže ...

Mod za varanje

Uspesno završite igru na bilo kom nivou težine, da bi otključali mini lavirint igru u VMU. Uspesno završite lavirint igricu, da otključate varanje u meniju za varanje. Da pristupite meniju za varanje pauzirajte igru i izaberite "Settings", skrolujte na dole do ispod "internet" selekcije i odaberite "Cheats". U zavisnosti od toga na kojoj težini je igra završena, zavisi i koji će cheat da se otključa. Završite igru na raznim težinama, da bi otključali različite cheat-ove.

Kodovi za konzolu

Pažnja: Ovi kodovi zahtevaju tastaturu za Dreamcast. U toku igre pritisnite ~ da vam se pokaže ekran konzole. Zatim ukucajte neku od sledećih komandi:

Rezultat	Kod
Obrisi liniju u na konzoli	/clear
Pokaži komande konzole	/help
Pokaži listu igrača	/who
Pošalji poruku svim igračima	/say
Pošalji poruku određenom igraču	/say[1-4]
Pošalji poruku igraču koji te napada	/tell_attacker
Pošalji poruku igraču koga nišaniš	/tell_target
Pošalji poruku tvom timu u tim modu	/say_team

Spyro 3: Year Of The Dragon

Crash Bash demo

Na naslovnom ekranu, držite [L] + [R] i pritisnite [X].



U PRODAJI JE



NOVI BROJ

**PORUDZBINE NA TELEFONE
011/400-845, 4889-042**





PumpAction blaster



Verovatno ste mislili da ne postoji ništa bolje od igranja Duke-a ili sličnih igara, na Dreamcast-u. Jedina stavka koja vas "malo" može iznervirati jeste ta, da ne nanišante protivnika kako treba, a on vas zbog toga usmrti. Koliko sam samo puta prokleo "glupavi i spori" joystick ... Da vam ovakve "sitnice" ne bi remetile vrhunsko uživanje, tu je sada Pumpaction blaster. Igrati sa ovim dodatkom je nešto što će vaše uživanje u "revolveraškim" igrama dovesti do maksimuma, jer sada ćete sami nišani, pa vam joystick neće biti kriv za preranu smrt. Kretanje je rešeno na najbolji mogući način. Krećete se pomoću kurzora koji se nalaze na dršci PA Blastera (pogledajte sliku). Blaster je moguće koristiti u tri moda: normalan (sami puniti), Auto reload (blaster se sam puni) i Auto fire+Auto reload (rafalna paljba+Auto reload), od čega vam preporučujem prvi, jer je najrealniji (ne dozvolite sebi ovakav amaterizam) i pruža vam osećaj da ste Terminator, bar na trenutak. Osim svih ovih pogodnosti, Blaster je moguće koristiti sa Vibration Pack-om, koji će vam bar donekle "dočarati" analogiju Kvalitet igara za Dreamcast, koji je odavno prevazišao nivo normalnog i naša "ludačka" zagnježenost u nameni da pobedimo "mašinu", dovedeće vas do toga da i Pumpaction Blaster ima malih nedostataka. Jedine "mane" Pumpaction Blastera su njegova težina (suviše je lagan da biste imali dobar osećaj) i to što kurzori nisu analogni (što ga jače pritisnete vaš lik se kreće brže), ali poznajući poslovnost Amerikanaca, ni malo me ne bi začuđilo da se za par meseci pojavi još jedna verzija Blastera, na kojoj će ovi nedostaci biti ispravljani i koja će biti bar 20% skuplja. Dotle ćemo biti zadovoljni i sa ovim. Cena ovog dodatka za Dreamcast je 2.400 dinara. ■

Zahvaljujemo se Beosoftu na ustupljenom hardware-u.

FreestyleR board



Postoje igre za PS koje su već postale deo legende, kao što su Tony Hawk i Coolboarders, a vi ste se sigurno zapitali koliko bi dobro bilo igrati ove igre sa dodatkom, koji bi vam omogućio da vaša kreativnost dođe do izražaja. Da biste konačno mogli da uživate u vratolomijama koje izvodite na snow ili skate-boardu, toliko da vas to STVARNO zaboli, potrudili su se Thrustmaster-i. Ovaj dodatak je veoma simpatično zamišljen i oblikovan je tako da vam omogući izuzetan osećaj realnosti prilikom vožnje. "Daska" je napravljena tako da može da izdrži do 120 kg i kompatibilna je sa Dual Shock kontrolerima. Za lakše upravljanje i snalaženje u menijima, tu je i kontroler koji ima sve osobine kao standardni joystick, ali se koristi jednom rukom. Za sve one kojima je analogija veoma bitna, a i za one koji više vole da se igraju bez nje, na kontroleru postoji switch (analog/digital). Na samoj dasci nalaze se i dva "dugmeta" (ako bi se tako mogla nazvati površina od 20-tak kvadratnih cm) koja se koriste za još bolje i realnije upravljanje. Sjajna ideja! U prvih par pokušaja biće veoma teško, ali ako vam je igranje jednom rukom suviše komplikovano postoji i slot za ubacivanje standardnog kontrolera u "dasku" (što bih vam najskretnije preporučio). Freestyler Board će vas uvesti u svet Snowboardinga i Skate-a na potpuno nov i zanimljiv način. Pokušajte da igrate sa Freestyler Board-om, biće mnogo teže i mnooogoo zanimljivije. Cena ovog dodatka za PSX je 6.000 dinara. ■

Zahvaljujemo se Beosoftu na ustupljenom hardware-u.

Ukoliko ste se zaglavili u nekoj igri, ili ne znate kako dalje, pošaljite nam pismo ili e-mail, a mi ćemo ga objaviti. Takođe, ako znate odgovor i možete da pomognete saigraču u nevolji, učinite plemenito delo. Pitanja se postavljaju isključivo pismom ili mail-om.

**NIKAKO I NIPOŠTO
REDAKCIJI TELEFONOM!**

- Level 9, između Alexander card i Bahamut card (phoenix)
- između Bahamut card i Eden card (doostrain)
- Level 10, Kirov
- Irvine.
- Daklem tačno 8 (osam) karata. Molio bih svakog ko zna nešto makar o jednoj od njih da mi odgovori. Naravno, s obzirom da imam sve ostale karte rado ću pomoći svakom ko ne zna gde se nalazi neka od onih koje imam. Pozdrav svima u redakciji koji stvaraju najbolji časopis u zemlji, a i šire!
- Marko Renovićević, Smederevo

NETTAL COMBAT 4 I OPET FF8

☑ Pozdrav!

Marko Renovićević ovde (prisutan).

Odgovor za Dejana Petrovića iz broja 7 i Nemanju Petrovića iz broja 8

Završite igru kao Shinok. U izbornom ekranu odaberite ikonu hidden, premetite se na Shinoksa a sada nevidljivim kursorom i odaberite ga istovremenim pritiskom na taster blok i trk. U igri za dva igrača, samo jedan može biti Goro, ko prvi uradi gore navedeno. Za lakše biranje Goroa, izaberite hidden tasterom trk i nastavite da ga držite dok se ne premetne sa Shinoksa. Sada pritisnite blok, dok još uvek držite trk. Napomena, Goro ima samo jedno odelo i nema oružja, ali može da pokupi oružja koja neko drugi ispusti. Goro nema, ponavljam NEMA fatality (sigurno, 100%, tačka, provereno, ma verujte mi, molim vas i meni je krivo...)

Za utehu evo spiska njegovih poteza u toku borbe:

- Fireball, high punch
- Tele stomp, high kick
- Ground Shaker Stomp, high kick
- Two Hand Swipe, high punch
- Big Uppercut, high punch
- Lunge Kick, high kick

E, sad o meni. Gde se nalaze i od koga se dobijaju sledeće karte u FF8

- Level 5, između Chimera card i Elastoid card (valjda je to neki pu pu)
- Level 8, iznad Angelo card (valjda Chubby chocobo)

- između mini mog card i Quezacoti card (valjda chicobo)

- Shiva card (znam da je dobijao od zooma na White seed shipu kad mu daš časopis The girl next door. Ipak, ja taj časopis ne mogu da nađem, a bio sam svuda u timbru i u celom svetu i prešao igru desetak puta, a ipak je nema...)

MALI OGLASI

Ako želite da menjate vaše igre, konzole ili dodatke, mali oglasi su za vas besplatni. Oni koji žele da nešto kupe ili prodaju mogu se obratiti marketingu časopisa "Bonus"!

Izajmljujem PlayStation konzole, za teretarnu Zvezdare - kućna dostava. Dodatno veliki i multi tap - za 4 igrača.

tel. 011/417-624, 063/321-123

TOMB RAIDER 3

☑ Zdravo svima,

Treba mi pomoć sa Tomb Raiderom 3. U trećem nivou (gde Lara vozi motor) stignem do prve kapije koju treba otvoriti. Uspem je otvoriti (uz pomoć šifara iz broja 7), ali ne znam dalje. Trebam otvoriti još jednu kapiju i preskočiti motorom provaliju, tačnije živi pesak ili šta je već, ali ne znam kako je trebam otvoriti. Molim vas, pomagajte!!! Za kraj bih htio pohvaliti Milorada Vinceta za šifre Tomb Raider 3 (i njegove drugove, naravno), ali šifra za preskakanje nivoa mi nikad ne uspe.

Zašto?

Dulic Darko, Đurđin

TOMB RAIDER IV

☑ Zdravo Bonusovci!

Kako da završim u igrici Tomb Raider IV nivo pod imenom Coastal Ruins Obais. Izašao sam iz trećeg dvorca koga most povezuje sa kopnom preko reke i više ne znam da se snađem. U rešenju lepo piše, idite do katakombi na početku nivoa da biste završili nivo (ali ja sam zaboravio gde beše početak tog nivoa tj. ne znam gde su katakombe).

Unapred zahvalan! Čao!

Bojan Karabašević, Kruševac

X-FILES

☑ Poštovana redakcijo

I svi Bonusovci, ČAO!

Na igri X files 4 i CD, zaglavio sam na jednom mestu gde treba da dovedem Moldera u jednu prostoriju gde bi trebalo kao da ga izlečim, pošto je zaražen virusom, ali uvek budem ubijen ili od strane Skal i Moldera i

ne znam šta da radim, pa ako može pomagajte!

Prčić Branko, 24000 Subotica

EDGEVER ZA MK 4

☑ Zdravo Bonusovci!

Samo bih želeo da odgovorim Nemanji Petroviću na pitanje pomoću koje šifre može da se izabere GORO u Mortal Kombatu 4. Ovak: "Uspesno završi igru kao Shinok. Odlagaj animaciju. Tada idi na ekran za odabir igrača, izaberi skrivenu ikonu u donjem ekranu (treću po redu) tasterom [L]. Držeći [L] pritisni tri puta gore i levo. Pritisni taster [R]. Tada počni igricu u modu za jednog igrača i boriš se kao GORO. Voleo bih kada bi mi u zamenu za ovu šifru dali neke fataliti za 'Mortal Kombata 4.' Toliko od mene. Čao!

Andrej Čvoro.

E-mail: bojan11@Unet.yu

Xenogears

☑ Zdravo drugari,

pomozite mi da savladam čuvara četvrti anema relikvije na drugom dijelu igre "Xenogears". Inače, taj deo igre se zove Paradiso, a čuvar je stvor koji je uništio brod u introu igre. P.S. ostanite najbolji.

msgraph2001@yahoo.com

GALERIANS

☑ Zdravo!

Imam problema sa igricom GALERIANS na prvom disku. Neznam kako ubiti drugog bosa koji se stvara i nestaje na 3 mesta. Uvek mogu koristiti moć protiv jednog, a ostaloj dvojici ništa ne mogu. Ako neko ima i neku šifru za GALERIANS dobro bi mi dosla, naročito besmrtnost!

novdan@ptt.yu

ISS PRO EVOLUTION

☑ Zdravo Bonusovci!!!

Želeo bih da saznam šifre za igru ISSpro evolution na Playstation One. Unapred hvala!

Vaš verni čitalac, Nikola Rusković

ISS PRO EVOLUTION

☑ Odgovor za ISS

All Star Team

Pritisni taster gore, gore, dole, dole, levo, desno, levo, desno

Zamena Nintendo 64 kertridža i SONY PLAYSTATION diskova, veliki izbor igara, povoljno!

Tel: 011/501-816, 064/140-63-18

Menjam kertridže za N64

tel. 025/33-590

Prodajem Game Boy za 30 dem.

tel. 064/1420-477

Menjam CD-ove za Playstation

tel. 012/66-326 - Filip

Menjam igrice za PSX i PC

tel. 011/755-426



pomagajte drugovi

**041-20-20-20**

uvek nove šifre, trikovi i rešenja!!!

Oktobar

Igra igra

Platforme

prvih 8**01. Medal Of Honor 2 - Underground****02. Tony Hawks Pro Skater 2****03. Driver 2****04. Baldur's Gate 2****05. Dino Crisis 2****06. Sacrifice****07. Dino Crisis****08. Metal Gear Solid**

Ova top lista je sačinjena od vaših glasova dobijenih putem telefonskog servisa POBEDNIK. Ukoliko i vi želite da se vaša omiljena igra nađe na ovoj listi, glasajte za nju na telefon 041-20-20-20 pod opcijom 4.

Beasoft**Beosoft prvih 10**

Oktobar

Igra igra

[Izvor: Brita]

Platforme

01. Driver 2**02. Virtua Tennis****03. 102 Dalmatians****04. 007 - The World Is Not Enough****05. Medal Of Honor 2 - Underground****06. Perfect Dark****07. Metropolis Street Racer****08. ISS 2000****09. Disney Racing****10. Spec Ops Ranger Elite****USA prvih 10**

Oktobar

Igra igra

[Izvor: Daily Radar]

01. Chrono Cross**02. Perfect Dark****03. Super Mario DX****04. Tony Hawk's Pro Skater 2****05. NFL 2K1****06. Tony Hawk's Pro Skater 2****07. Wario Land 3****08. Banjo-Tooie****09. Tekken Tag Tournament****10. Test Drive Le Mans****PlayStation top 10**

Oktobar

Igra igra

[Izvor: GameSpot]

01. Chrono Cross**02. Tony Hawks Pro Skater 2****03. Vagrant Story****04. Madden NFL 2001****05. Dino Crisis 2****06. Persona 2: Innocent Sin****07. Persona 2: Eternal Punishment****08. Guitar Freaks Append 2nd Mix****09. Jarrett and Labonte Stock Car Racing****10. Knockout Kings 2001****PC****PC CD-ROM top 10**

Oktobar

Igra igra

[Izvor: CD-ROM KLUB EXTREME PLATO 185-671]

01. Hitman**02. Gunman****03. Fifa 2001****04. Tomb Raider Chronicles****05. Champ. Manager 00/01****06. Red Alert 2****07. Resident Evil 3****08. Airline Tycoon****09. City Trader****10. Mummy****Dreamcast top 10**

Oktobar

Igra igra

[Izvor: 100% pouzdan]

01. Virtua Tennis**02. SF Rush 2049****03. Metropolis Street Racer****04. Jet Grind Radio****05. The House Of The Dead 2****06. Silent Scope****07. Soul calibur****08. Resident Evil: Code Veronica****09. Tony Hawks Pro Skater 2****10. Quake III****top liste**


HANSOL 910 A

Veličina dijagonale katodne cevi: 19"
Dimenzija tačke: 0.26 mm dot pitch
Max. rezolucija: 1280x1024 75Hz
Hor. frekvencija osvežavanja: 30-85KHz
Vert. frekvencija osvežavanja: 47-160KHz
Plug & Play kompatibilan pod Windows
Hansol 910 A je najprodavaniji
monitor u Engleskoj.
Potražite ga kod svog prodavca kompjutera!



games!



 **Hansol**

699.-



Dreamcast™



O čemu ste do sad samo sanjali?

Segina nova konzola je prva 128-bitna konzola na tržištu. Njen grafički procesor je četiri puta jači nego kod najjačeg Pentium II procesora, što omogućava neverovatno tečnu 3D grafiku i munjevitu akciju. Likovi i animacija su veoma glatki, do sada najpribližniji prirodnim. Ni zvuk ne zaostaje za slikom, već daje pravi prostorni utisak. Originalne igre dolaze na GD diskovima, ali se uz pomoć "boot" diska mogu igrati i kopije sa CD diskova.

Dreamcast je takode, prva konzola sa ugrađenim modemom, preko kojeg možete ići na Internet, pisati i primati e-maile, dopisivati se u "pričaonicama" ili da se igrati protiv drugih vlasnika Dreamcast-a širom sveta i sve to na našem televizoru.

Video memorijska kartica ima ugrađeni LCD displej i služi za snimanje pozicije u igrama, ali i za samostalno igranje mini igara, kao i za razmenu snimljenih pozicija.



**Video memorijska
kartica**



Dodatni kontroler

Da vaši snovi postanu java!



Centrala: Beograd, Gospodara Vučića 160,

Novi telefoni: 011/ 30 45 700, 30 45 701, 421 355

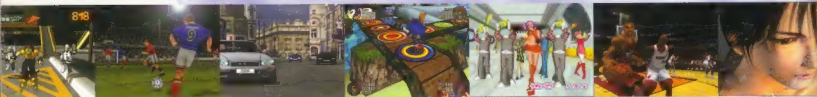
Centar: Beograd, Svetogorska (Lole Ribara) 47, Tel: 011/3222 606

Novi Sad: Miletićeva 36, Tel. 021/ 617 038, 064/117 53 36

Zemun: Ivićeva 3, Tel: 011/ 198 008



Tastatura za lakši pristup Internetu



Slike su iz nekih aktuelnih igara za Dreamcast: Jet Grind Radio, SWWS 2000, Metropolis Street Racer, Sonic Shuffle, Space Channel 5, Sega Sports NBA2K1, R-nmuse